

ESTÉTICA DEL CINE

ESPACIO FÍLMICO, MONTAJE,
NARRACIÓN, LENGUAJE

JACQUES AUMONT | ALAIN BERGALA
MICHEL MARIE | MARC VERNET

PAIDÓS COMUNICACION 17 CINE



Jacques Aumont
Alain Bergala
Michel Marie
Marc Vernet

Estética del cine

Espacio fílmico, montaje,
narración, lenguaje

Nueva edición revisada y ampliada



 **PAIDÓS**
Buenos Aires • Barcelona • México

Título original: *Esthétique du film*
Publicado en francés por Éditions Fernand Nathan, 1983

Traducción de Nùria Vidal

Traducción y adaptación de los capítulos actualizados (págs. 9-13 y 307-329): Silvia Zierer

Cubierta de Gustavo Maeri

302.234 3 Estética del cine : espacio filmico, montaje,
narración, lenguaje / Jacques Aumont... [et al.].-
BAR
1ª ed. 1ª reimp. Buenos Aires : Paidós, 2008.
344 p. : 23x16 cm. (Paidós comunicación)

Traducido por Nùria Vidal

ISBN 978-950-12-7517-9

1. Cinematografía Estética I. Aumont, Jacques II.
Vida, Nùria, trad.

1ª edición en Argentina, 2005

1ª reimpresión, 2008

Reservados todos los derechos. Quedan rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluidos la reprografía y el tratamiento informático

- © 1983 by Fernand Nathan, Paris
- © 1985 y 1996 de todas las ediciones en castellano.
Ediciones Paidós Ibérica SA
Av. Diagonal 662-664 - 08034 Barcelona
- © 2005 de esta edición, para Argentina y Uruguay
Editorial Paidós SAICF
Defensa 590, Buenos Aires
e-mail: difusion@areapaidos.com.ar
www.paidosargentina.com.ar

Queda hecho el depósito que previene la Ley 11.723
Impreso en la Argentina - Printed in Argentina

Impreso en Gráfica MPS,
Santiago del Estero 338, Lanús, en enero de 2008
Tirada: 1500 ejemplares

ISBN 978-950-12-7517-9

Edición para comercializar exclusivamente
en Argentina y Uruguay

Sumario

Introducción	9
1. Tipologías de los textos sobre cine	9
1.1. Las publicaciones «para el gran público»	10
1.2. Las publicaciones para cinéfilos	11
1.3. Los textos teóricos y estéticos	12
2. Teorías del cine y estética del cine	13
2.1. Una teoría «indígena»	14
2.2. Una teoría descriptiva	15
2.3. Teoría del cine y estética	15
2.4. Teoría del cine y práctica técnica	15
2.5. Las teorías del cine	16
1. El filme como representación visual y sonora	19
1. El espacio fílmico	19
2. Técnicas de la profundidad	29
2.1. La perspectiva	29
2.2. La profundidad de campo	32
3. El concepto de «plano»	37
4. El cine, representación sonora	43
4.1. Los factores económico-técnicos y su historia	44
4.2. Los factores estéticos e ideológicos	45
Lecturas sugeridas	49
2. El montaje	53
1. El principio de montaje	53
1.1. Objetos de montaje	57
1.1.1. Partes del filme (sintagmas fílmicos) de medida superior al plano	57
1.1.2. Partes del filme de medida inferior al plano	58

1.1.3. Partes del filme que no coinciden, o no del todo, con la división en planos	60
1.2. Modalidades de acción del montaje	61
1.3. Definición «amplia» del montaje	62
2. Funciones del montaje	62
2.1. Aproximación empírica	63
2.2. Descripción más sistemática	65
2.2.1. El montaje «productivo»	66
2.2.2. Funciones sintácticas	67
2.2.3. Funciones semánticas	68
2.2.4. Funciones rítmicas	69
3. Ideologías del montaje	70
3.1. André Bazin y el cine de la «transparencia»	72
3.1.1. El «montaje prohibido»	73
3.1.2. La transparencia	74
3.1.3. El rechazo del montaje fuera de raccord	78
3.2. S. M. Eisenstein y el «cine-dialéctico»	81
3.2.1. El fragmento y el conflicto	82
3.2.2. Extensión del concepto de montaje	84
3.2.3. La influencia sobre el espectador	85
Lecturas sugeridas	87
3. Cine y narración	89
1. El cine narrativo	89
1.1. El encuentro del cine y de la narración	89
1.2. El cine no narrativo: dificultades de una frontera	92
1.2.1. Narrativo/no narrativo	92
1.2.2. Bases de una polémica	93
1.3. Cine narrativo: objetos y objetivos de estudio	95
1.3.1. Objetos de estudio	95
1.3.2. Objetivos del estudio	97
2. El filme de ficción	100
2.1. Todo filme es un filme de ficción	100
2.2. El problema del referente	102
2.3. Relato, narración, diégesis	106
2.3.1. El relato o el texto narrativo	106
2.3.2. La narración	109
2.3.3. La historia o la diégesis	113
2.3.4. Relaciones entre relato, historia y narración	116
2.3.5. La eficacia del cine clásico	120
2.4. Códigos narrativos, funciones y personajes	122
2.4.1. La historia programada: intriga de predestinación y frase hermenéutica	122

2.4.2. Las funciones	128
2.4.3. Los personajes	131
3. El realismo en el cine	134
3.1. El realismo de los materiales de expresión	135
3.2. El realismo de los temas de los filmes	136
3.3. Lo verosímil	141
3.3.1. Lo verosímil y la opinión pública	141
3.3.2. El sistema económico de lo verosímil	142
3.3.3. Lo verosímil como efecto de corpus	143
3.4. El efecto-género	147
4. La impresión de realidad	148
Lecturas sugeridas	153
4. Cine y lenguaje	159
1. El lenguaje cinematográfico	159
1.1. Un concepto antiguo	159
1.2. Los primeros teóricos	164
1.3. Las «gramáticas» del cine	167
1.4. La concepción clásica del lenguaje	170
1.4.1. El lenguaje cinematográfico tradicional	173
1.4.2. ¿Hacia una desaparición del lenguaje?	174
1.5. Un lenguaje sin signos	175
2. El cine ¿lengua o lenguaje?	176
2.1. Lenguaje cinematográfico y lengua	178
2.1.1. Multiplicidad de lenguas, unicidad del lenguaje cinematográfico	178
2.1.2. Lenguaje, comunicación y permutación de los polos	181
2.1.3. El nivel analógico del lenguaje cinematográfico	182
2.1.4. Linealidad y existencia de las unidades discretas	183
2.1.5. Problema de las articulaciones dentro del filme	184
2.2. La inteligibilidad del filme	185
2.2.1. La analogía perceptiva	186
2.2.2. Los «códigos de nominación icónica»	189
2.2.3. Las figuras significantes propiamente cinematográficas	190
3. La heterogeneidad del lenguaje cinematográfico	194
3.1. Las materias de la expresión	195
3.2. La idea de código en semiología	196
3.3. Los códigos no específicos	201
4. El análisis textual del filme	202
4.1. La idea de texto fílmico en «Lenguaje y cine»	203
4.2. Un ejemplo: el sistema textual de «Intolerancia», de D. W. Griffith	205

4.3. El concepto de texto en semiótica literaria	207
4.4. Originalidad y alcance teórico del análisis textual	212
4.4.1. Características esenciales del análisis textual	212
4.4.2. Las dificultades concretas del análisis textual	215
Lecturas sugeridas	220
5. El cine y su espectador	227
1. El espectador de cine	227
1.1. Las condiciones de la ilusión representativa	228
1.2. La «manufactura» del espectador	231
1.3. El espectador de la filmología	235
1.4. El espectador de cine, «hombre imaginario»	239
1.5. Un nuevo enfoque del espectador de cine	244
2. Espectador de cine e identificación en el filme	247
2.1. El papel de la identificación imaginaria del yo, según la teoría psicoanalítica	247
2.1.1. La identificación primaria	247
2.1.2. «La fase del espejo»	248
2.1.3. Las identificaciones secundarias y la fase de Edipo	251
2.1.4. La identificación secundaria y el yo	255
2.2. La identificación como regresión narcisista	257
2.2.1. El carácter regresivo de la identificación	257
2.2.2. El carácter narcisista de la identificación	258
2.2.3. Una reactivación del «estadio oral»	260
2.2.4. Identificación y sublimación	261
3. La doble identificación en el cine	262
3.1. La identificación primaria en el cine	263
3.2. La identificación secundaria en el cine	266
3.2.1. La identificación primordial en el relato	266
3.2.2. Identificación y psicología	270
3.3. Identificación y estructura	273
3.3.1. La situación	273
3.3.2. Los mecanismos de la identificación en la superficie del filme (en el nivel de la planificación)	276
3.4. Identificación y enunciación	285
3.5. Espectador de cine y sujeto psicoanalítico: la apuesta	288
Lecturas sugeridas	289
Conclusión	291
Bibliografía	297
Suplemento bibliográfico	307
Índice de películas citadas	331

Introducción

1. Tipología de los textos sobre cine

Las editoriales francesas publican cada año un centenar de libros dedicados al cine. Existe un catálogo general (suplemento en el n. 16 de *Cinéma d'Aujourd'hui*, primavera de 1980) que se titula precisamente «El cine en 100.000 páginas». Existen más de diez publicaciones mensuales (crítica de películas, revistas técnicas, vida de los actores, etc). El coleccionista ya no sabe dónde apilar sus revistas, y el neófito no sabe cuáles elegir.

A fin de situar con precisión el perfil de este manual, intentaremos exponer una breve tipología de los textos sobre cine. Éstos pueden dividirse globalmente en tres grupos de desigual volumen: las revistas y libros para el «gran público», las obras para «cinéfilos» y, finalmente, los textos teóricos y estéticos. Estas categorías no son rigurosamente estancas: un libro para cinéfilos puede alcanzar un público amplio y tener un innegable valor teórico; este tipo de obra es evidentemente excepcional, y lo más frecuente es que se concrete en libros de historia del cine, como los de Georges Sadoul, por ejemplo.

Como es lógico, las editoriales de cine reproducen, en su nivel específico, las categorías de la audiencia cinematográfica. Lo que caracteriza la situación francesa es la importancia del segundo sector, destinado a los cinéfilos.

El término «cinéfilo» aparece bajo la pluma de Ricciotto Canudo a principios de los años veinte: designa al aficionado atento al cine. Hay varias generaciones de cinéfilos con sus revistas y sus autores preferidos.

La cinefilia conoció un desarrollo considerable en Francia, después de la segunda guerra mundial (1945). Se ejercía a través de revistas especializadas, actividades de numerosos cine-clubs, la asiduidad de películas de «arte y ensayo» en las programaciones, la frecuentación ritual de una cinemateca, etc. El «cinéfilo» constituye un tipo social que caracteriza la vida cultural francesa en razón del particular contexto cultural ofrecido, sobre todo, por la riqueza de la exhibición cinematográfica parisina: se reconocerá fácilmente a partir de conductas miméticas; se organiza en camarillas, no se sienta jamás al fondo de una sala de cine, desarrolla en cualquier circunstancia un discurso apasionado sobre sus películas favoritas...

Conviene distinguir esta acepción restrictiva del «cinéfilo» en su aspecto maniático, del concepto del aficionado al cine propiamente dicho.

1.1. Las publicaciones «para el gran público»

Son evidentemente las más numerosas y las que alcanzan las mayores tiradas. Salvo raras excepciones, se dedican a los actores de cine, y constituyen la vertiente «impresa» del *star-system*. Citemos una revista característica de este género, *Première*. Las publicaciones periódicas eran mucho más numerosas antes de la guerra; el título más famoso era *Ciné-Monde*. De la misma manera, casi ha desaparecido una categoría numéricamente importante, las «películas contadas». La competencia de los teleprogramas fue fatal para aquéllas. Fueron sustituidas por *L'Avant Scène Cinéma*, versión más seria de esas «película contadas».

Más de 30 títulos aparecidos en 1980 son monografías de autores. Entre ellas hay tres nuevos libros sobre Marilyn Monroe y tres sobre John Wayne. También abundan las memorias de actores, al igual que los recuerdos de algunos realizadores famosos.

Finalmente, entre esas publicaciones de gran tirada están los anuarios y libros de oro del año que se regalan en los estrenos, y los

lujosos álbumes dedicados a productoras americanas o a los géneros (el cine negro, la comedia musical, el *western*). Estos últimos títulos son a menudo adaptaciones o traducciones de libros americanos. Dedicar una parte muy importante a la iconografía. En ellas, el texto no interpreta más que un papel complementario respecto a las espléndidas fotografías.

Sí consideramos la aproximación crítica o teórica como una cierta «toma de distancia» respecto al objeto de estudio, está claro que el discurso desarrollado en este sector no manifiesta ninguna. Éste es el terreno en el que triunfa la efusión deliberadamente enneguecida, la adhesión total y mistificada, el discurso del amor.

En la medida en que el estatus cultural del cine seguirá reposando sobre una cierta ilegitimidad, ese discurso encontrará la ocasión de ejercerse. Es preciso tenerlo en cuenta, porque constituye cuantitativamente lo esencial de las publicaciones dedicadas al cine, por lo que provoca un efecto de normalidad. Mientras el objeto sea frívolo, será normal que el discurso que se hace sobre él se base en la cháchara.

1.2. Las publicaciones para cinéfilos

En esta categoría, no es el actor el que vence, sino el realizador de películas. En ello puede verse el triunfo de los esfuerzos de los animadores de cine-clubs y de los críticos especializados: para probar que el cine era algo más que un simple entretenimiento, fue necesario darle autores, creadores de obras. Las colecciones de monografías atestiguan esta exitosa promoción del autor-realizador: Seghers publicó 80 títulos, desde Georges Méliès hasta Marcel Pagnol, en su serie «Cinéma d'aujourd'hui». Más tarde, otros editores tomaron el relevo.

El libro-entrevista constituye la segunda modalidad de aproximación al autor: en él, un crítico interroga largo y tendido a un creador sobre sus motivaciones. El ejemplo canónico está en *El cine según Hitchcock*, de François Truffaut.

En esta categoría también figuran estudios de géneros realizados con mayor profundidad que los álbumes citados anteriormente: los estudios de la cinematografía nacional y las historias del cine. El

prototipo de esto es *30 ans de cinéma américain*, de Jean-Pierre Coursodon y Bertrand Tavernier.*

Como es fácil constatar, la crítica cinematográfica aplica a su terreno los enfoques tradicionales de la literatura: estudia grandes autores y géneros desde el ángulo de la historia de sus obras. Ahora bien, el estudio de las películas pide instrumentos de análisis ciertamente distintos de los que requieren las obras literarias, y estudiar las películas a través de la síntesis de un guión resulta una simplificación tan dudosa como difícil de evitar, debido a que abordamos grupos de publicaciones muy amplios.

También es necesario añadir que el discurso cinefílico se ejerce esencialmente en las revistas mensuales: los libros no constituyen más que un apéndice reducido, al contrario que la categoría precedente, que ocupa una gran parte del terreno editorial.

1.3. Los textos teóricos y estéticos

Este tercer sector es evidentemente el más reducido. Entretanto, ya no se trata de una novedad y ha conocido algunos momentos de expansión notable unidos a los avatares de la investigación cinematográfica.

Para centrarnos en dos períodos recientes, la creación del Institut de Filmologie de la Sorbonne condujo, después de la Liberación, a la publicación de varios ensayos importantes en torno a una revista: *L'univers filmique*, de Étienne Souriau, y el *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma*, de G. Cohen-Séat; hacia 1965-1970, la eclosión de la semiología del cine en la École des Hautes Études y la del análisis estructural del filme en el C.N.R.S. conllevaron la publicación de los trabajos de Christian Metz, de Raymond Bellour y de toda la corriente que se relacionaba con ellos.

Este sector está a menudo bastante más desarrollado en el extranjero. Los clásicos de la teoría del cine son rusos (*Poetika kino*, textos de Lev Kulechov y Serguéi M. Eisenstein), húngaros (*El espíritu del cine*, de Béla Balázs), alemanes (libros de Rudolph Arn-

* Existe una edición ampliada y actualizada: *50 ans de cinéma américain*, París, Nathan, 1991. (N. de la t.)

heim y de Siegfried Kracauer). La más importante historia de las teorías cinematográficas es italiana (Guido Aristarco).

Mientras que desde hace unos diez años, los textos teóricos han conocido una gran renovación, simultáneamente ha disminuido de manera notable una categoría de obras numerosas en los años 50 y 60: se trata de los manuales de iniciación a la estética y al lenguaje del cine. Evidentemente, estos dos fenómenos no son casuales. En lo esencial, estos manuales postulaban la existencia de un lenguaje cinematográfico (volveremos con detalle sobre esta cuestión en el capítulo 4) y, mientras retomaban el léxico profesional de la realización de las películas, trazaban una nomenclatura de los principales medios expresivos que parecían caracterizar el cine: escalas de planos, encuadre, figuras de montaje, etc. A menudo, el estudio propiamente dicho de estas figuras se limitaba, después de un sumario intento de definición, a la enumeración de numerosos ejemplos acumulados a través de la visión continuada de películas.

El desarrollo de las investigaciones especializadas en el curso de los últimos años ha obstaculizado ciertamente la actualización de estos manuales, ya que ponían en tela de juicio sus fundamentos teóricos.

De hecho, ya no es posible centrar el problema del lenguaje cinematográfico sin recurrir a los análisis de inspiración semiolingüística, o interrogarse sobre los fenómenos de identificación en el cine sin dar un necesario rodeo por el lado de la teoría psicoanalítica; estudiar el relato fílmico ignorando la totalidad de los trabajos narratológicos dedicados a los textos literarios, etcétera.

Tratar de hacer un balance didáctico de estos diferentes recorridos no ha sido tarea fácil, y es la apuesta de este manual. Pero antes de entrar en el meollo del tema, es necesario abordar algunos preámbulos teóricos y metodológicos.

2. Teorías del cine y estética del cine

La teoría del cine se asimila a menudo al estudio estético. Estos dos términos no abarcan los mismos campos y es útil distinguirlos.

Desde sus orígenes, la teoría del cine ha sido igualmente objeto de una polémica respecto a la pertinencia de los enfoques no específicamente cinematográficos surgidos de disciplinas exteriores a su campo (la lingüística, el psicoanálisis, la economía política, la teoría de las ideologías, la iconología, etcétera, por citar tan sólo las que han dado lugar a debates teóricos importantes en el curso de estos últimos años).

La ilegitimidad cultural del cine provoca en el seno mismo de las actitudes teóricas un incremento del chauvinismo que postula que la teoría del cine no puede venir más que del propio cine, y que las teorías exteriores sólo pueden aclarar aspectos secundarios del mismo (que no le son esenciales). Esta valoración particular de una especificidad cinematográfica continúa pesando considerablemente en las investigaciones teóricas: contribuye a prolongar el aislamiento de los estudios cinematográficos y, por eso mismo, dificulta su avance.

Postular que una teoría del filme no puede ser más que intrínseca, es entorpecer la posibilidad del desarrollo de hipótesis cuya fecundidad estriba en poner a prueba el análisis; es también no tener en cuenta que el filme es, como lo demostraremos, el lugar de encuentro del cine y de muchos otros elementos que nada tienen de propiamente cinematográficos.

2.1. Una teoría «indígena»

Existe una tradición interna de la teoría del cine llamada a veces «teoría indígena». Es el resultado de la teorización acumulativa de las observaciones más pertinentes de la crítica de películas, cuando ésta se practica con una cierta agudeza: el mejor ejemplo de esta teoría específica es aún hoy el libro de André Bazin *¿Qué es el cine?*

Al contrario, la *Estética y psicología del cine*, de Jean Mitry, indiscutible clásico de la teoría francesa del cine, prueba, con la multiplicidad y la diversidad de sus referencias teóricas exteriores al campo estricto del cine, que esta estética no se podría construir sin las aportaciones de la lógica, la psicología de la percepción, la teoría del arte, etcétera.

2.2. Una teoría descriptiva

Una teoría es un planteamiento que abarca la elaboración de conceptos susceptibles de analizar un objeto. Sin embargo, el término tiene resonancias normativas que conviene disipar. Una teoría del cine, en el sentido que aquí le damos, no se refiere a un conjunto de *reglas* según las cuales convendría realizar las películas. Por el contrario, esta teoría es descriptiva, se esfuerza por dar cuenta de los fenómenos observables en un filme, así como de considerar el caso de figuras aún no actualizadas en obras concretas, creando modelos formales.

2.3. Teoría del cine y estética

En la medida en que el cine es susceptible de enfoques muy diversos, no puede hablarse de *una* teoría del cine sino, por el contrario, de *teorías* del cine correspondientes a cada uno de estos enfoques.

Uno de ellos responde a un punto de vista estético. La estética abarca la reflexión de los fenómenos de significación considerados como fenómenos artísticos. La estética del cine es, pues, el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos. Contiene implícita una concepción de lo «bello» y, por consiguiente, del gusto y del placer tanto del espectador como del teórico. Depende de la estética general, disciplina filosófica que concierne al conjunto de las artes.

La estética del cine presenta dos aspectos: una vertiente general, que contempla el efecto estético propio del cine, y otra específica, centrada en el análisis de obras particulares: es el análisis de filmes o la crítica en el sentido pleno del término, tal como se la utiliza en las artes plásticas y en musicología.

2.4. Teoría del cine y práctica técnica

Las obras de iniciación al lenguaje cinematográfico toman un gran número de términos del léxico de los técnicos del cine.

Lo característico de un planteamiento teórico es el estudio siste-

mático de estas nociones definidas en el campo de la práctica técnica. En efecto, los realizadores y técnicos se han visto obligados a forjar, cada vez que parecía necesario, un cierto número de palabras que sirvieran para describir su práctica. La mayor parte de estas nociones no tienen una base muy rigurosa, y pueden variar considerablemente su sentido según las épocas, el país y las prácticas propias de ciertos medios de producción. Han sido desplazadas del campo de la realización al de la recepción de películas por periodistas y críticos, sin que las consecuencias de esta transferencia se hayan analizado. Las categorías técnicas enmascaran, a veces, el funcionamiento real de los procesos de significación: es el caso de la distinción sonido *in*/sonido *off*, sobre la que volveremos más adelante (capítulo 1).

Al examinar de modo sistemático estos términos, la teoría del cine se esfuerza en darles un estatuto de *concepto* de análisis: los capítulos de este manual tienen por objeto insistir en una perspectiva sintética y didáctica acerca de las diversas tentativas de examen teórico de las ideas empíricas, tales como el concepto de campo o de plano que surgen del vocabulario de los técnicos, la idea de identificación surgida del vocabulario de la crítica, etcétera.

2.5. Las teorías del cine

No es posible proceder a la definición de una teoría del cine partiendo del objeto mismo. Más exactamente, lo propio de un planteamiento teórico es constituir su objeto, elaborar una serie de conceptos no para la existencia empírica de los fenómenos sino, por el contrario, para intentar esclarecerla.

El término «cine», en su sentido tradicional, abarca una serie de fenómenos distintos, cada uno de los cuales requiere un enfoque teórico específico.

Remite a una institución, en el sentido jurídico-ideológico, a una industria, a una producción signifiante y estética, a un conjunto de prácticas de consumo, para limitarnos a algunos aspectos esenciales.

Estas diversas acepciones del término determinan enfoques teóricos particulares, que mantienen relaciones de desigual proximidad frente a lo que se puede considerar como el «núcleo específico» del fenómeno cine. Esta especificidad permanece siempre ilusoria, y se

apoya en actitudes promocionales y elitistas. El filme, en tanto que unidad económica en la industria del espectáculo, no es menos específico que el filme considerado como una obra de arte: lo que varía en las diversas funciones del objeto es el grado de especificidad cinematográfica (para la distinción específico/no específico, véase el capítulo 4).

Varios de estos enfoques teóricos dependen de disciplinas ampliamente constituidas al margen de la teoría «indígena» del cine. Así, la industria del cine, el modo de producción financiero y el de circulación de los filmes dependen de la teoría económica que existe, como es evidente, en el campo extracinematográfico. Es probable que la teoría del cine, en el sentido más restringido del término, pueda aportar sólo una parte mínima de conceptos específicos, al ser la teoría económica general la proveedora esencial de éstos o, por lo menos, de las grandes categorías conceptuales de base.

Lo mismo sucede con la sociología del cine; un planteamiento de este tipo debe tener en cuenta una serie de adquisiciones de la sociología entre objetos culturales vecinos, como la fotografía, el mercado del arte, etcétera. El ensayo de Pierre Sorlin *Sociologie du cinéma* demuestra la fecundidad de esta estrategia por las aportaciones de los trabajos de Pierre Bourdieu que incorpora.

No obstante, este manual no trata directamente los aspectos económicos y sociológicos de la teoría del cine, al menos tal como se ha desarrollado en los dos últimos decenios en Francia.

Los dos primeros capítulos, «El filme como representación visual y sonora» y «El montaje», retoman, a la luz de la evolución reciente de la teoría, las materias tradicionales de las obras de iniciación a la estética del cine, el espacio en el cine, la profundidad de campo, la noción de plano, el papel del sonido, y desarrollan extensamente la cuestión del montaje, tanto en sus aspectos técnicos como estéticos e ideológicos.

El tercer capítulo repasa los aspectos narrativos del cine. A partir de las adquisiciones de la narratología literaria, en especial de los trabajos de Gérard Genette y Claude Brémont, define el cine narrativo y analiza sus componentes a través del estatuto de la ficción cinematográfica, y de su relación con la narración y la historia. Aborda desde un ángulo nuevo la idea tradicional del personaje, el problema del «realismo» y de lo verosímil y pone énfasis en la impresión de realidad en el cine.

El cuarto capítulo está dedicado a un examen histórico del concepto de «lenguaje cinematográfico» desde sus orígenes y a través de sus distintas acepciones. Se esfuerza por dar una síntesis clara de la manera en que la teoría del cine contempla dicho concepto a partir de los trabajos de Christian Metz. La noción del lenguaje se confronta también a las andaduras del análisis textual del filme, descrito tanto en su alcance teórico como en su problemática.

El quinto capítulo examina primero la concepción que desarrollaban las teorías clásicas acerca del espectador de cine a través de los mecanismos psicológicos de comprensión del filme y de proyección imaginaria. A continuación aborda directamente la compleja cuestión de la identificación en el cine y, para esclarecer sus mecanismos, recurre a lo que la teoría psicoanalítica entiende por identificación. Esta síntesis didáctica de las tesis freudianas ha parecido indispensable en razón de las dificultades intrínsecas a las definiciones de los mecanismos de identificación primaria y secundaria en el cine.

1. El filme como representación visual y sonora

1. El espacio fílmico

Un filme, según se sabe, está constituido por un gran número de imágenes fijas, llamadas fotogramas, dispuestas en serie sobre una película transparente; esta película, al pasar con un cierto ritmo por un proyector, da origen a una imagen ampliada y en movimiento. Evidentemente hay grandes diferencias entre el fotograma y la imagen en la pantalla, empezando por la impresión de movimiento que da esta última; pero tanto una como otra se nos presentan bajo la forma de una imagen *plana* y delimitada por un *cuadro*.

Estas dos características *materiales* de la imagen fílmica —que tenga dos dimensiones y esté limitada— representan los rasgos fundamentales de donde se deriva nuestra aprehensión de la representación fílmica. Fijémonos de momento en la existencia de un cuadro, análogo en su función al de las pinturas (de donde toma su nombre), y que se define como el *límite de la imagen*.

Este cuadro, cuya necesidad es evidente (no se puede concebir una película infinitamente grande), tiene sus dimensiones y sus proporciones impuestas por dos premisas técnicas: el ancho de la película-soporte y las dimensiones de la ventanilla de la cámara; el conjunto de estas dos circunstan-

cias define lo que se denomina el *formato* del filme. Desde los orígenes del cine han existido formatos muy diversos. Aunque cada vez se utilice menos en favor de imágenes más amplias, aún se llama *formato estándar* al que se basa en la película de 35 mm de ancho y una relación de 4/3 (es decir, 1,33) entre el ancho y el alto de la imagen. Esta proporción de 1,33 es la de todas las películas rodadas hasta la década de 1950, o de casi todas, y aún hoy lo es de las filmadas en los formatos llamados «subestándar» (16 mm, Super 8, etcétera).

El cuadro juega, en diversos grados según los filmes, un papel muy importante en la *composición* de la imagen, en especial cuando ésta permanece inmóvil (tal como se la ve, por ejemplo, cuando se produce un «paro de imagen») o casi inmóvil (en el caso en que el encuadre permanezca invariable: lo que se llama un «plano fijo»). Ciertas películas, particularmente de la etapa muda, como por ejemplo *La pasión y la muerte de Juana de Arco*, de Carl Theodor Dreyer (1928), demuestran un cuidado en el equilibrio y en la expresividad de la composición en el encuadre, que no desmerece en nada al de la pintura. De manera general, se puede decir que la superficie rectangular que delimita el cuadro (y que, a veces, por extensión, también se llama así) es uno de los primeros materiales sobre los que trabaja el cineasta.

Uno de los procedimientos más evidentes del trabajo en la superficie del cuadro es el que se llama *split screen* (reparto de la superficie en varias zonas, iguales o no, ocupadas cada una por una imagen parcial). Pero recurriendo a procedimientos más sutiles se puede obtener un verdadero *découpage* del cuadro, como lo demuestra, por ejemplo, Jacques Tati con *Playtime* (1967), donde varias escenas yuxtapuestas y «encuadradas» se desarrollan simultáneamente en el interior de una misma imagen.

Por supuesto, la experiencia, por pequeña que sea, de la visión de películas basta para demostrar que reaccionamos ante esta imagen plana como si viéramos una porción de espacio en tres dimensiones, análoga al espacio real en el que vivimos. A pesar de sus limitaciones (presencia del cuadro, ausencia de la tercera dimensión, carácter artificial o ausencia del color, etcétera), esta

analogía es muy viva y conlleva una «impresión de realidad» específica del cine, que se manifiesta principalmente en la ilusión del movimiento (véase capítulo 3) y en la ilusión de profundidad.

En realidad, la impresión de profundidad nos resulta tan intensa porque estamos habituados al cine (y a la televisión). Los primeros espectadores de películas eran, sin duda, más sensibles al carácter *parcial* de la ilusión de profundidad y a la superficie plana real de la imagen. Así, en su ensayo (escrito en 1933, pero dedicado esencialmente al cine mudo), Rudolf Arnheim escribe que el efecto producido por el filme se sitúa «entre» la bi-dimensionalidad y la tri-dimensionalidad, y que percibimos la imagen *a la vez* en términos de superficie y de profundidad: si, por ejemplo, filmamos un tren que se acerca a nosotros, se percibirá en la imagen obtenida un movimiento *a la vez hacia nosotros* (ilusorio) y *hacia abajo* (real).

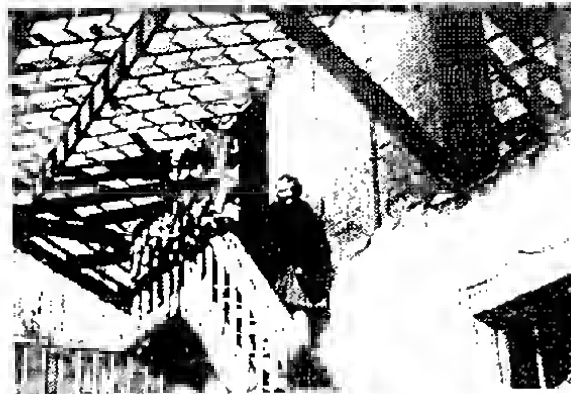
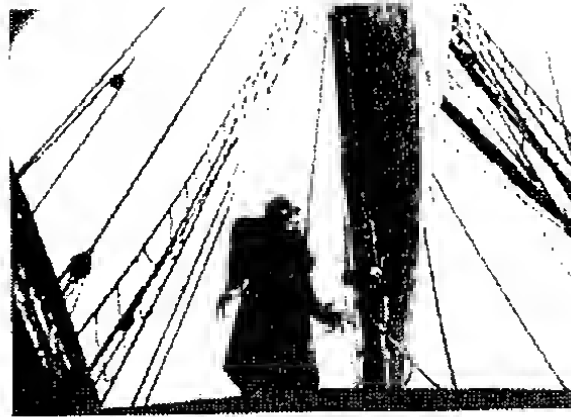
Lo importante en este punto es observar que reaccionamos ante la imagen fílmica como ante la representación realista de un espacio imaginario que nos parece percibir. Más precisamente, puesto que la imagen está limitada en su extensión por el cuadro, nos parece percibir sólo una porción de ese espacio. Esta porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro es lo que llamamos *campo*.

Como muchos de los elementos del vocabulario cinematográfico, la palabra *campo* es de uso muy corriente sin que su significación se haya fijado nunca con gran rigor. En un plató de rodaje, frecuentemente los términos «cuadro» y «campo» se toman casi como equivalentes, sin que eso represente un problema. En cambio, según la idea de este libro, en el que nos interesamos menos en la fabricación de películas que en el análisis de las condiciones de su visión, es muy importante evitar toda confusión entre los dos vocablos.

La impresión de analogía con el espacio real que produce la imagen fílmica es tan poderosa que llega normalmente a hacernos olvidar, no sólo el carácter plano de la imagen, sino, por ejemplo, si se trata de una película en blanco y negro, la ausencia del color, o del sonido si es una película muda, y también



Arriba, una foto de *El hombre de la cámara*, de Dziga Vertov (1929).
Abajo, otra foto del mismo filme, en la que se ve un fragmento de la película donde aparece el primer fotograma.



Tres encuadres muy compuestos: De arriba a abajo, *Nosferatu*, de F. W. Murnau (1922); *Muriel*, de A. Resnais (1963), y *Psicosis*, de A. Hitchcock (1961). Se puede destacar en este último ejemplo el reforzamiento del encuadre por otros cuadros internos a la composición.

consigue que olvidemos, no el cuadro, que está siempre presente en nuestra percepción, más o menos conscientemente, sino el que más allá del cuadro ya no hay imagen. El campo se percibe habitualmente como la única parte visible de un espacio más amplio que existe sin duda a su alrededor. Esta idea traduce de forma extrema la famosa fórmula de André Bazin (tomada de Leon-Battista Alberti, el gran teórico del Renacimiento), al calificar el cuadro de «ventana abierta al mundo»; si, como una ventana, el cuadro deja ver un fragmento de un mundo (imaginario), ¿por qué éste debería acabarse en los límites del cuadro?

Hay mucho que criticar en esta concepción que hace participar demasiado a la ilusión; pero tiene como mérito indicar por exceso la idea, siempre presente cuando vemos una película, de este espacio invisible que prolonga lo visible y que se llama *fuera-campo*. El fuera-campo está esencialmente ligado al campo, puesto que tan sólo existe en función de éste; se podría definir como el conjunto de elementos (personajes, decorados, etcétera) que, aun no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador, a través de cualquier medio.

El cine aprendió muy pronto a dominar un gran número de estos medios de comunicación entre el campo y el fuera-campo, o más exactamente, de constitución del fuera-campo desde el interior del campo. Sin pretender dar una lista exhaustiva, señalemos los tres tipos principales:

— en primer lugar las *entradas en campo* y las *salidas de campo*, que se producen casi siempre por los bordes laterales del cuadro, pero que también pueden aparecer por arriba o por abajo, por «delante» o por «detrás» del campo, lo que demuestra que el fuera-campo no está restringido a sus lados, sino que puede situarse axialmente, en profundidad con respecto a él;

— a continuación, las diversas *interpelaciones* directas del fuera-campo por un elemento del campo, comúnmente un personaje. El medio que más suele usarse es la «mirada fuera de campo», pero se pueden incluir aquí todos los medios que tiene un personaje en campo para dirigirse a otro fuera de campo, ya sea por la palabra o por el gesto;

— finalmente, el fuera-campo puede estar definido por los

personajes (o por otros elementos del campo) que mantienen una parte fuera del cuadro: por tomar un caso muy corriente, todo encuadre de aproximación a un personaje, implica casi automáticamente la existencia de un fuera-campo que contiene la parte no visible de aquél.

Así, a pesar de que hay entre ellos una diferencia importantísima (el campo es visible, el fuera-campo no), se puede considerar en cierto modo que campo y fuera-campo pertenecen ambos, con todo derecho, a un mismo espacio imaginario perfectamente homogéneo, que denominamos *espacio fílmico* o *escena fílmica*. Parece un poco extraño calificar por igual de imaginarios el campo y el fuera-campo, pese al carácter más concreto del primero, que está sin interrupción ante nuestros ojos; por eso algunos autores (Noël Burch por ejemplo, que se ha preocupado de esta cuestión con interés), reservan el término *imaginario* al fuera-campo, e incluso únicamente al fuera-campo que no se ha visto nunca, y califican justamente de *concreto* el espacio que está fuera de campo después que se ha visto. Si no seguimos a esos autores es deliberadamente para insistir, 1.º, sobre el carácter imaginario del campo (que es ciertamente visible, «concreto» si se quiere, pero no tangible) y 2.º, sobre la homogeneidad, la reversibilidad entre campo y fuera-campo, que son uno y otro tan importantes para la definición del espacio fílmico.

Tal importancia tiene, además, otra razón: la escena fílmica no se define únicamente por los rasgos visuales. Primero, el sonido juega un gran papel, ya que, entre un sonido emitido «en campo» y un sonido emitido «fuera de campo», el oído no distingue la diferencia; esta homogeneidad sonora es uno de los grandes factores de unificación del espacio fílmico en su totalidad. Por otro lado, el desarrollo temporal de la historia contada, de la narración, impone la toma en consideración del paso permanente del campo al fuera-campo y por tanto su comunicación inmediata. Volveremos sobre este punto en relación con el sonido, el montaje y la idea de diégesis.

Queda por precisar, evidentemente, un hecho implícito hasta aquí: todas estas consideraciones sobre el espacio fílmico (y

la definición correlativa de campo y fuera-campo) tan sólo tienen sentido cuando tratamos de lo que se denomina cine «narrativo y representativo», es decir, películas que de una u otra forma cuentan una historia y la sitúan en un cierto universo imaginario que materializan al representarlo.

De hecho, las fronteras de la narratividad, como las de la representatividad, son a menudo difíciles de trazar. Igual que una caricatura o un cuadro cubista pueden representar (o al menos evocar) un espacio tridimensional, hay filmes en que la representación, por ser más esquematizada o más abstracta, no está menos presente y eficaz. Es el caso de muchos dibujos animados, y de ciertas películas «abstractas».

Desde los inicios del cine, los filmes llamados «representativos» forman la inmensa mayoría de la producción mundial (incluidos los «documentales»), aunque desde muy pronto este tipo de cine fue muy criticado. Entre otras cosas, se reprochaba a la idea de «ventana abierta al mundo» y otras fórmulas análogas el vehicular presupuestos idealistas, tendentes a mostrar el universo ficticio del cine como si fuera real. Volveremos más adelante sobre los aspectos psicológicos de esta ilusión, que se puede más o menos considerar constitutiva de la concepción hoy dominante del cine. Destaquemos, de momento, que otros críticos han intentado proponer diferentes enfoques a la idea de fuera-campo. Así, Pascal Bonitzer, que se ha preocupado a menudo de esta cuestión, propone la idea de un fuera-campo «anti-clásico», heterogéneo al campo, y que podría definirse como el espacio de la producción (en el sentido más amplio de la palabra).

Con independencia de la expresión polémica y normativa que pueda revestir, este punto de vista no deja de ofrecer interés; tiene, en particular, la virtud de poner el acento en la *ilusión* que constituye la representación fílmica, al ocultar de modo sistemático cualquier huella de su propia producción. Sin embargo, esta ilusión —de la que es preciso desmontar los mecanismos— sirve tanto para la percepción del campo como espacio en tres dimensiones, como en la manifestación de un fuera-campo no obstante invisible. Es preferible, por tanto, conservar el término fuera-campo en el sentido restringido defini-



Estos diez fotogramas extraídos de planos sucesivos de *La chinoise*, de Jean-Luc Godard (1967), ilustran algunas maneras de comunicación entre el campo y el fuera-campo: entrada de un personaje (fig. 1), miradas fuera de campo (en todos los otros fotogramas), interpelación más directa aún, por el índice de un personaje que apunta (fig. 10); en fin, la amplitud de los planos, que varía del primer plano al plano americano, nos ofrece una serie de ejemplos de definición del fuera de campo por encuadre «parcial» en un personaje.



Otros ejemplos de comunicación entre el campo y el fuera de campo. Atriba, los personajes se preparan a salir de campo atravesando el espejo que coincide con el borde inferior del cuadro (*Orfeo*, de Jean Cocteau, 1950). Abajo, la escena se ve por reflexión en un espejo; la mujer mira al otro personaje del que tan sólo se ve una parte, de espaldas, en el espejo (*Ciudadano Kane*, de Orson Welles, 1940).

do antes; en cuanto a este espacio de la producción del filme, donde se despliega y juega todo el aparato técnico, todo el trabajo de realización y metafóricamente todo el trabajo *de escritura*, sería mejor definirlo como *fuera de cuadro*: este término, que tiene el inconveniente de utilizarse poco, ofrece, en cambio, el interés de referirse directamente al cuadro, es decir, de entrada nos sitúa en la producción del filme, y no en el campo, que está plenamente situado en la ilusión.

El concepto de *fuera de cuadro* tiene algunos precedentes en la historia de la teoría del cine. En particular, en las obras de S. M. Eisenstein se encuentran numerosos estudios sobre la cuestión del encuadre y la naturaleza del cuadro, que le llevan a preferir un cine en el que el cuadro tiene valor de cesura entre dos universos radicalmente heterogéneos. Aunque no utiliza formalmente el término de fuera de cuadro, en el sentido que lo proponemos, sus planteamientos confirman ampliamente los nuestros.

2. Técnicas de la profundidad

La impresión de profundidad no es exclusivamente propia del cine, que está muy lejos de haberlo inventado todo en ese terreno. Sin embargo, la combinación de procedimientos utilizados en el cine para *producir* esta aparente profundidad es singular, y demuestra de modo elocuente la inserción particular del cine en la historia de los medios de representación. Además de la reproducción del movimiento, que ayuda mucho a la percepción de la profundidad —y sobre la que volveremos a propósito de «la impresión de realidad»—, dos series de técnicas son esencialmente utilizadas:

2.1. La perspectiva

Se sabe que la idea de *perspectiva* apareció muy pronto en la representación pictórica, pero es interesante destacar que la palabra misma no apareció en su sentido actual hasta el Renacimiento (el francés la tomó del italiano *prospettiva*, «inventada

da» por los pintores-teóricos del Quattrocento). Así, la definición de perspectiva que se puede encontrar en los diccionarios es inseparable de la historia de la reflexión acerca de la perspectiva, y sobre todo de la gran conmoción teórica que sobre este punto marcó el Renacimiento europeo.

Se puede definir someramente la perspectiva como «el arte de representar los objetos sobre una superficie plana, de manera que esta representación se parezca a la percepción visual que se puede tener de los objetos mismos». Esta definición, por simple que parezca en su enunciado, no deja de ofrecer problemas. Supone, entre otras cosas, que se sabe definir una representación *parecida* a una percepción directa. Esta idea de *analogía figurativa* es, como se sabe, bastante extensa y los límites de la semejanza ampliamente convencionales. Como han observado, entre otros (desde puntos de vista muy diferentes), Ernst Gombrich y Rudolf Arnheim, las artes representativas se apoyan sobre una *ilusión parcial* que permite aceptar la diferencia entre la visión de lo real y de su representación: por ejemplo, la perspectiva no da cuenta de la binocularidad. Consideramos, pues, esta definición como intuitivamente aceptable, sin intentar precisarla. Sin embargo, es importante ver que si nos parece admisible, o sea, «natural», es porque estamos masivamente habituados a una cierta forma de pintura representativa. En efecto, la historia de la pintura ha conocido muchos sistemas representativos y de perspectiva que, muy alejados de nosotros en el tiempo y en el espacio, nos parecen más o menos extraños. En realidad, el único sistema que acostumbramos a considerar como propio, puesto que domina toda la historia moderna de la pintura, es el que se elaboró a principios del siglo xv bajo el nombre de *perspectiva artificialis*, o perspectiva *monocular*.

Este sistema de perspectiva, hoy tan dominante, no es más que uno de los que se estudiaron y propusieron por los pintores y teóricos del Renacimiento. Si se acabó eligiéndolo unánimemente sobre todos los demás, es esencialmente sobre la base de dos tipos de consideraciones:

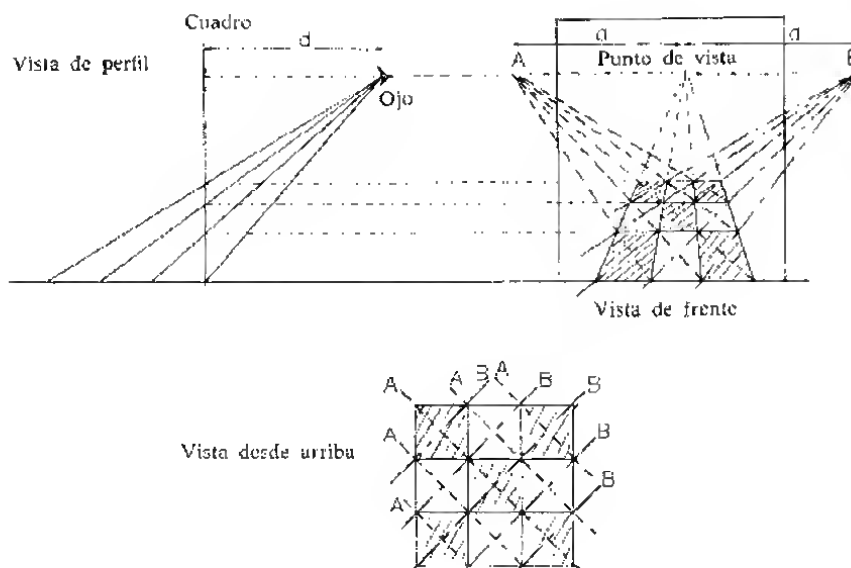
— en primer lugar su carácter «automático» (*artificialis*), más precisamente, el que dé lugar a construcciones geométricas simples, que se pueden materializar en aparatos diversos (tal como los propuestos por Alberto Durero);

— en segundo lugar, el que en su construcción, *copie* la visión del ojo humano (de ahí su nombre de monocular), intentando fijar sobre el lienzo una imagen obtenida con las mismas leyes geométricas que la imagen retiniana (hecha la abstracción de la curva retiniana, que, por otro lado, nos es estrictamente imperceptible).

— De ello se deduce una de las características esenciales del sistema, que es la institución de un *punto de vista*: tal es en efecto, el término técnico con el que se designa el punto que corresponde en el cuadro al ojo del pintor.

Si insistimos sobre este proceder y las especulaciones teóricas que han acompañado su nacimiento, es evidentemente porque la perspectiva fílmica tan sólo es la continuación exacta de esta tradición representativa. La historia de la perspectiva fílmica se confunde prácticamente con la de los diferentes aparatos de filmación que se han ido inventando sucesivamente. No entraremos en el detalle de esos inventos, pero conviene recordar que la cámara cinematográfica es la descendiente más o menos lejana de un dispositivo bastante simple, la cámara oscura (o *camera obscura*), que permitía obtener, sin la ayuda de la «óptica», una imagen que respondía a las leyes de la perspectiva monocular. Desde el punto de vista que nos ocupa ahora, en efecto, la cámara fotográfica y, más tarde, la cámara moderna, sólo son pequeñas «camera obscura» en las que la abertura que recibe los rayos luminosos está provista de un aparato óptico más o menos complejo.

Lo importante, sin embargo, no es tanto observar esta filiación del cine con la pintura, sino evaluar sus consecuencias. Por ello, no es indiferente que el dispositivo de representación cinematográfica esté históricamente asociado, por la utilización de la perspectiva monocular, al resurgimiento del humanismo. Si está claro que la antigüedad de esta forma de perspectiva y el hábito profundamente afianzado que nos han dejado tantos siglos de pintura, están en la base del buen funcionamiento de la ilusión de tridimensionalidad producida por la imagen del filme, no es menos importante constatar que esta perspectiva incluye en la imagen, a través del «punto de vista», una señal de que está organizada por y para un ojo colocado delante de ella.



Este esquema muestra cómo se pinta, en *perspectiva artificialis*, un tablero de ajedrez de tres casillas por tres, colocado plano sobre el suelo. Se ve que cada grupo de líneas paralelas contenidas en el objeto que hay que pintar está representado en el cuadro por un grupo de líneas convergentes en un punto de fuga.

El punto de fuga correspondiente a las líneas perpendiculares al plano del tablero se llama punto de fuga principal o *punto de vista*, como queda claro en el esquema, su posición varía con la altura del ojo (está a la misma altura) y la fuga en perspectiva es más pronunciada cuanto más abajo está el ojo.

Los puntos A y B (puntos de fuga correspondientes a las líneas de 45° en relación al plano del tablero) se llaman puntos de distancia; su distancia al punto de vista es igual a la distancia del ojo al cuadro.

Simbólicamente esto equivale, entre otras cosas, a decir que la representación filmica supone un sujeto que la mira, a cuyo ojo se asigna un lugar privilegiado.

2.2. La profundidad de campo

Consideremos ahora otro parámetro de la representación, que juega igualmente un gran papel en la ilusión de profundidad: la

nitidez de la imagen. En pintura la cuestión es relativamente simple: incluso si un pintor ha de preocuparse de mantener una cierta ley de perspectiva, cuenta con diversos grados de libertad en lo que se refiere a la nitidez de la imagen; en particular el *flou* tiene, sobre todo en pintura, un valor expresivo que se puede utilizar a discreción. En el cine es muy diferente. La construcción de la cámara impone una cierta correlación entre diversos parámetros (la cantidad de luz que entra en el objetivo, la distancia focal, entre otras) ¹ y el mayor o menor grado de nitidez de la imagen.

De hecho, estas notas se pueden contradecir doblemente:

— en primer lugar, porque los pintores del Renacimiento intentaron codificar la relación entre la nitidez de la imagen y la proximidad del objeto representado. Véase especialmente el concepto de «perspectiva atmosférica» en Leonardo da Vinci, que le lleva a tratar la lejanía como ligeramente confusa;

— en segundo lugar porque, a la inversa, muchas películas utilizan lo que se denomina a veces «*flou* artístico», que es una pérdida voluntaria del enfoque en todo o en parte del cuadro, con unos fines expresivos.

Aparte de estos casos especiales, la imagen fílmica es nítida en una parte del campo, y para caracterizar la extensión de esta zona de nitidez se define lo que se llama la *profundidad de campo*. Se trata de una característica técnica de la imagen —que se puede modificar haciendo variar la focal del objetivo (la profundidad de campo es más grande cuando la focal es más corta) o la abertura del diafragma (la profundidad de campo es más grande cuando el diafragma está menos abierto)— y que se define como la profundidad de la zona de nitidez.

Este concepto y esta definición surgen de un hecho que se deriva de la construcción de los objetivos, y que todo fotógrafo aficionado ha experimentado: en una «puesta a punto», es decir en una posición determinada por el anillo de distancias del objetivo, se obtendrá una imagen muy nítida de los

1. La distancia focal es una condición que depende de la construcción del objetivo. La cantidad de luz que entra depende de la abertura del diafragma y de la cantidad de luz emitida por el objeto.

objetos situados a una cierta distancia del objetivo (la distancia que se lee en el anillo); los objetos situados algo más lejos o más cerca tendrán una imagen menos nítida y cuanto más se alejen hacia el «infinito», o por el contrario, cuanto más se acerquen al objetivo, más nitidez perderá la imagen. Lo que se define como profundidad de campo es la distancia, medida según el eje del objetivo, entre el punto más cercano y el más alejado que permite una imagen nítida (para un ajuste determinado). Destaquemos que esto supone una definición convencional de la nitidez; en el formato 35 mm se considera como nítida la imagen de un punto objeto (de dimensión infinitamente pequeña) cuando el diámetro de esta imagen es inferior a $1/30$ mm.

Lo importante aquí es, sin duda, el papel estético y expresivo que juega este dato técnico. En efecto, la profundidad de campo que acabamos de definir, no es la profundidad *del* campo: ésta, fenómeno que intentamos abarcar en este capítulo, es una consecuencia de diversas condiciones de la imagen fílmica, entre otras, del uso de la profundidad de campo. La profundidad de campo (P.D.C.) es un importante medio auxiliar de la institución del artificio de profundidad; si es grande, el escalonamiento de los objetos sobre el eje vistos nítidamente vendrá a reforzar la percepción del efecto perspectivo; si es pequeña, sus mismos límites manifestarán la «profundidad» de la imagen (personaje que se vuelve nítido al «acercarse» a nosotros, etcétera).

Además de esta función fundamental de acentuación del efecto de profundidad, la P.D.C. se aprovecha a menudo por sus virtudes expresivas. En *Ciudadano Kane*, de Orson Welles (1940), el uso sistemático de lentes de focal corta produce un espacio muy «profundo», como vaciado, en el que todo se ofrece a la percepción en imágenes violentamente organizadas. Por el contrario, en los westerns de Sergio Leone se usan abundantemente lentes de largo focal, que «aplanan» la perspectiva y privilegian un solo objeto o personaje puesto en evidencia por el fondo borroso en el que está enmarcado.

Si la P.D.C. en sí misma es un factor permanente de la imagen fílmica, la utilización que se ha hecho de ella ha variado enormemente en el curso de la historia del cine. El cine primiti-

†

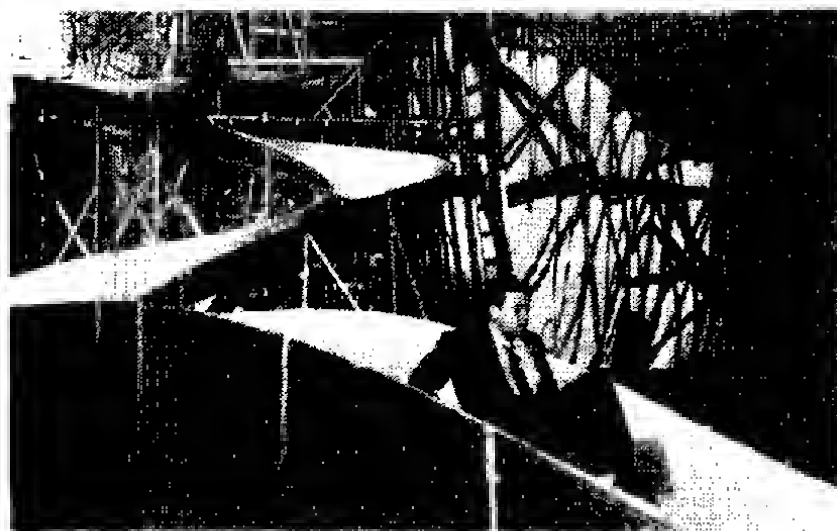
r
s
n
r-
i.
a,
o
n
3-
se
li-
ta

e-
de
n-
es
ca,
ad
tu-
to
la
ios
aje

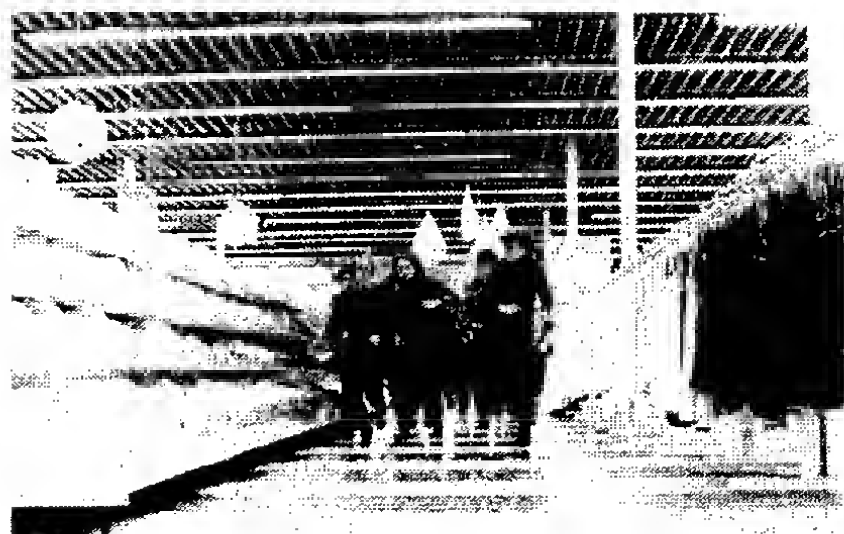
del
por
lles
un
se
las.
san
ers-
evi-

ma-
ado
niti-

Diversas utilizaciones de la profundidad de campo.



Arriba: *Ciudadano Kane*, de Orson Welles (1940).
Abajo: *La dama de Shanghai*, de Orson Welles (1948).



Arriba: *Pero ¿quién mató a Harry?*, de Alfred Hitchcock (1955).
 Abajo: *Tout va bien*, de Jean-Luc Godard y Jean Pierre Gorin (1972).

vo, el de los hermanos Lumière por ejemplo, tenía una gran P.D.C., consecuencia técnica de la luminosidad de los primeros objetivos y de la elección de temas en exteriores muy iluminados; desde un punto de vista estético, esta nitidez casi uniforme de la imagen, sea cual fuere la distancia del objetivo, no es indiferente y contribuye a acercar estas primeras películas a sus ancestros pictóricos (véase la famosa *boutade* de Jean-Luc Godard, según la cual Lumière era un pintor).

Pero la evolución ulterior del cine complicó las cosas. Durante el período del fin del mudo y principios del sonoro, la P.D.C. «desapareció» de las pantallas; las razones, complejas y múltiples, se produjeron por los cambios violentos en el conjunto de los aparatos técnicos, impulsados por las transformaciones en las condiciones de credibilidad de la representación fílmica; esta credibilidad, como ha demostrado Jean-Louis Comolli, se vio transferida a las formas de la narración, al verosímil psicológico, a la continuidad espacio-temporal de la escena clásica.

Por esto, la utilización masiva y ostensible en ciertas películas de la década de 1940 (empezando por *Ciudadano Kane*), de una gran P.D.C., se tomó como un verdadero (re)descubrimiento. Esta reaparición (acompañada, también, de cambios técnicos) es históricamente importante como signo de la reapropiación de un medio expresivo esencial y un poco «olvidado» por parte del cine, pero también porque estos filmes y el uso, esta vez muy consciente, de la filmación en profundidad, han dado lugar a la elaboración de un discurso teórico sobre la estética del realismo (Bazin) del que ya hemos hablado y del que volveremos a hablar.

3. El concepto de «plano»

Al considerar hasta aquí la imagen en términos de «espacio» (superficie del cuadro, profundidad ficticia del campo), la hemos tratado un poco como una pintura o una fotografía; en todo caso como una imagen única fija, independiente del tiempo. Y no es así como se muestra al espectador de cine, para quien:

— no es única: sobre la película, un fotograma está siempre colocado en medio de otros innumerables fotogramas;

no es independiente del tiempo: tal como la percibimos

sobre la pantalla, la imagen del filme, producida por un encadenado muy rápido de fotogramas sucesivamente proyectados, se define por una cierta duración —ligada a la velocidad de proyección de la película— la cual se ha normalizado desde hace tiempo;²

— finalmente, está en movimiento: movimientos internos al cuadro, que inducen a la aprehensión del movimiento en el campo (personajes, por ejemplo), pero también movimientos del *cuadro en relación al campo* o, si se considera el momento de la producción, movimientos de la cámara.

Se distinguen clásicamente dos grandes familias de movimientos de cámara: el *travelling* es un desplazamiento de la base de la cámara en el que el eje de la toma de vistas permanece paralelo en una misma dirección; la *panorámica*, al contrario, es un giro de la cámara, horizontalmente, verticalmente o en cualquier otra dirección, mientras que la base queda fija. Existen, naturalmente, toda clase de combinaciones de estos dos movimientos; se habla entonces de «*panotravellings*». Recientemente se ha introducido el uso del *zoom*, u objetivo de focal variable. En un emplazamiento de la cámara, un objetivo con focal corta da un campo amplio (y profundo); el paso continuado a una focal más larga, cerrando el campo, lo «aumenta» en relación al cuadro, y da la impresión de que nos acercamos al objeto filmado: de ahí el nombre de «*travelling óptico*» que a veces se da al *zoom* (digamos que al mismo tiempo que se produce esta ampliación se produce una disminución de la profundidad de campo).

Todo este conjunto de condiciones: dimensiones, cuadro, punto de vista, pero también movimiento, duración, ritmo, relación con otras imágenes, es lo que forma la idea más amplia de «*plano*». Se trata también, una vez más, de un término que pertenece plenamente al vocabulario técnico, y que es de uso corriente en la práctica de la *fabricación* (y de la simple visión) de filmes.

2. Actualmente, la velocidad estándar está fijada en 24 imágenes/segundo. No siempre ha sido así; el cine mudo tenía una velocidad de paso más reducida (16 a 18 imágenes/segundo) y menos estrictamente fijada; esta velocidad, en particular, fluctuó mucho durante el largo período de transición del mudo al sonoro (casi toda la década de 1920), período en que no dejó de acelerarse.

3

-
-
-
-

1
-
-
-

i-
a
r-
al
l-
e
o-
o-
i,
à
y
n
la
el
m
a-
fe

n-
ón
a-
ce
en

is/
de
ite
pe-
0),



En esta escena de *La règle du jeu*, de Jean Renoir (1939), la cámara se acerca cada vez más a los personajes; se pasa de un plano de conjunto a un plano «americano», después a un plano medio y finalmente a un primer plano.



El plano secuencia final de *Muriel*, de Alain Resnais (1965): la cámara sigue al personaje que explora el apartamento vacío.

Durante el rodaje, se utiliza como equivalente aproximativo de «cuadro», «campo», «toma»: designa a la vez un cierto punto de vista sobre el acontecimiento (encuadre) y una cierta duración.

Durante el montaje, la definición de plano es más precisa: se convierte en la verdadera unidad del montaje, el fragmento de película mínima que, ensamblada con otros fragmentos, producirá el filme.

Generalmente, este segundo sentido domina sobre el primero. Lo más normal es definir el plano implícitamente (y de forma casi tautológica) como «todo fragmento de filme comprendido entre dos cambios de plano»; y por extensión, en el rodaje el «plano» designa el fragmento de película que corre de forma ininterrumpida en la cámara, entre la puesta en marcha del motor y su detención.

El plano, tal como aparece en el filme montado, es, pues, una parte del que se ha impresionado por la cámara durante el rodaje; prácticamente una de las operaciones más importantes del montaje consiste en separar los planos rodados, librándolos por una parte de una serie de apéndices técnicos (etiqueta, etc.), y por otra de todos los elementos registrados pero que se consideran inútiles en el conjunto definitivo.

Aunque se trata de una palabra muy utilizada y muy cómoda en la producción efectiva de películas, es importante subrayar en cambio, que en una aproximación teórica del filme es una idea muy delicada de manejar, precisamente en razón de su origen empírico. En estética del cine, el término *plano* se utiliza al menos en tres tipos de contexto:

a. *En términos de tamaño*: se definen clásicamente diferentes «tallas» de planos, generalmente en relación con los diversos encuadres posibles de un personaje. Esta es la lista más comúnmente admitida: plano general, plano de conjunto, plano medio, plano americano, primer plano, gran primer plano. Esta cuestión de la «amplitud de plano» encierra en realidad dos problemáticas diferentes:

— en primer lugar una cuestión de encuadre, que no es en esencia diferente de los otros problemas ligados al cuadro, y que

pone de manifiesto más ampliamente la institución de un *punto de vista* de la cámara sobre el acontecimiento representado;

— por otro lado un problema teórico-ideológico más general, dado que esta amplitud está determinada en relación al modelo humano. Se puede ver en ello un eco de las investigaciones del Renacimiento sobre las proporciones del cuerpo del hombre y las reglas de su representación. Más concretamente, esta referencia implícita del «tamaño» del plano al modelo humano, funciona siempre, más o menos, como reducción de toda figuración a la de un personaje: esto es particularmente claro en el caso del primer plano, casi siempre utilizado (al menos en el cine clásico) para mostrar rostros, es decir, para borrar lo que un punto de vista «en primerísimo plano» puede tener de inhabitual, excesivo o turbador.

b. *En términos de movilidad*: el paradigma estaría aquí compuesto del «plano fijo» (cámara inmóvil durante todo un plano) y los diversos tipos de «movimientos de aparato», incluido el zoom: problema exactamente correlativo del precedente, que participa por igual de la institución de un punto de vista.

Anotemos, en relación a esto, las interpretaciones que con frecuencia se dan a los movimientos de cámara: la panorámica sería el equivalente del ojo girando en su órbita, el travelling sería un desplazamiento de la mirada; en cuanto al zoom, difícilmente traducible en términos de simple posición del supuesto sujeto que mira, se ha tratado de traducirlo como «focalización» de la atención de un personaje. Estas interpretaciones a veces exactas (sobre todo en el caso de lo que se llama «plano subjetivo», es decir, un plano visto «por los ojos de un personaje»), no tienen ninguna validez general; todo lo más ponen de manifiesto la propensión de cualquier reflexión sobre el cine a asimilar la cámara al ojo. Volveremos a ello cuando tratemos la cuestión de la *identificación*.

c. *En términos de duración*: la definición del plano como «unidad de montaje» implica, en efecto, que sean igualmente considerados como planos fragmentos muy breves (del orden de un segundo o menos) y fragmentos muy largos (varios minutos); a pesar de que la duración sea, según la definición empírica de

plano, su rasgo principal, los problemas más complejos que plantea el término surgen de ahí. El problema más estudiado es el que se relaciona con la aparición y el uso de la expresión «plano-secuencia», por la que se designa un plano suficientemente largo para contener el equivalente de varios acontecimientos (es decir, un encadenamiento, una serie de *diversos* acontecimientos distintos). Algunos autores, particularmente Jean Mitry y Christian Metz, han mostrado claramente que este «plano» era el equivalente de una suma de fragmentos muy cortos —y más o menos fácilmente delimitables (volveremos a ello en el capítulo siguiente al hablar del montaje). Así, el plano-secuencia, si bien es *formalmente* un plano (está delimitado, como todo plano, por dos «cortes»), no será considerado en muchos casos como intercambiable con una secuencia. Naturalmente, todo depende de lo que se busque en el filme: si intentamos simplemente delimitar y numerar los planos, si queremos analizar el desarrollo de la narración o, en cambio, queremos examinar el montaje, el plano-secuencia se tratará de forma diferente.

Por todas estas razones —ambigüedad en el sentido mismo de la palabra, dificultades teóricas ligadas a todo desglose de un filme en unidades más pequeñas— la voz «plano» debe emplearse con precaución y evitarla siempre que sea posible. Como mínimo, se debe ser consciente al emplearla de lo que *abarca* y de lo que *oculta*.

4. El cine, representación sonora

Entre las características a las que el cine, en su forma actual, nos tiene acostumbrados, la reproducción del sonido es sin duda una de las que parecen más «naturales» y, quizá por esta razón, la teoría y la estética se han preocupado relativamente poco de ella. Sin embargo, se sabe que el sonido no es un hecho «natural» de la representación cinematográfica y que el papel y la concepción de lo que se llama la «banda sonora» ha variado, y varía aún enormemente según los filmes. Dos determinaciones esenciales, muy interrelacionadas, regulan esas variaciones:

4.1. Los factores económico-técnicos y su historia

Sabemos que el cine existió en primer lugar sin que la banda-imagen estuviera acompañada de un sonido registrado. El único sonido que a veces acompañaba una proyección era la música tocada por un pianista, un violinista o una pequeña orquesta.³

La aparición del cinematógrafo en 1895 como dispositivo desprovisto de sonido sincrónico, pero también el que hubiera que esperar más de treinta años hasta el primer filme sonoro (cuando desde 1911-1912 los problemas técnicos estaban resueltos en lo esencial), se explican en buena medida en función de las leyes del mercado: si los hermanos Lumière comercializaron tan de prisa su invento, fue para adelantarse a Thomas Edison, inventor del Kinetoscopio, que no quería explotarlo sin haber resuelto la cuestión del sonido. De todos modos, a partir de 1912 el retraso comercial en la explotación de la técnica del sonido se produce, en buena parte, por la inercia bien conocida de un sistema que tiene interés en utilizar el máximo de tiempo posible las técnicas y los materiales existentes sin inversiones nuevas.

La aparición de los primeros filmes sonoros sólo se explica por determinantes económicas (en particular, la necesidad de un efecto de «relanzamiento» comercial del cine, en el momento en que la gran crisis de la preguerra amenazaba con alejar al público).

La historia de la aparición del cine sonoro es bastante conocida (incluso ha originado algunas películas, entre las que destaca la célebre *Cantando bajo la lluvia*, de Stanley Donen y Gene Kelly, 1952); de un día a otro, el sonido se convirtió en elemento irremplazable de la representación fílmica. En realidad, la evolución de la técnica no se detuvo en el «salto» que representó el sonido; esquemáticamente, se puede decir que, desde sus orígenes, la técnica avanzó en dos direcciones. De entrada buscando un aligeramiento del equipo de registro del sonido: las primeras instalaciones necesitaban un material muy pesado que se trans-

3. Apuntemos que, a menudo, el rodaje de las películas «mudas» se acompañaba de un «fondo musical», generalmente interpretado por un violinista presente en el plató, destinado a sugerir la atmósfera buscada por el realizador.

portaba en unos «camiones de sonido» especialmente concebidos para ello (en los rodajes en exteriores); en este sentido, el hecho más señalado ha sido la invención de la banda magnética. Por otro lado, la aparición y el perfeccionamiento de las técnicas de *post-sincronización* y de *mezcla*, es decir, a grosso modo, la posibilidad de *reemplazar* el sonido registrado en directo, en el momento del rodaje, por otro sonido que se juzga «mejor adaptado», y *agregar* a éste otras fuentes sonoras (ruidos suplementarios, músicas, ...). Existe actualmente una gama de técnicas sonoras que van de la más compleja (banda de sonido post-sincronizada con añadidos de ruidos, música, efectos especiales, etcétera) a la más ligera (sonido sincronizado en el momento mismo del rodaje —lo que se llama a veces «sonido directo»—; esta última técnica conoció un espectacular renacer hacia finales de la década de 1960 gracias a la invención de materiales portátiles y cámaras muy silenciosas).

4.2. Los factores estéticos e ideológicos

Esta determinación, que parece más esencial a nuestros planteamientos, es en realidad inseparable de la precedente. Simplificando mucho y con riesgo de caricaturizar un poco las posiciones de unos y otros, se puede decir que ha habido, desde siempre, dos posiciones respecto a la representación filmica, dos grandes actitudes encarnadas en dos tipos de cineastas: André Bazin les ha caracterizado en un célebre texto («L'évolution du langage cinématographique») como «los que creen en la imagen» y «los que creen en la realidad», dicho de otra manera, los que hacen de la representación un fin (artístico, expresivo) en sí mismo, y los que la subordinan a la restitución lo más fiel posible de una supuesta verdad, o de una esencia, de lo real.

Las implicaciones de estas dos posiciones son múltiples (volveremos a tratar sobre el montaje y la idea de «transparencia»); respecto a la representación sonora, esta oposición se ha traducido rápidamente en diversas formas de exigencia hacia el sonido. Por tanto, podemos decir, sin forzar demasiado las cosas, que, al menos durante la década de 1920, existían dos tipos de cine sin palabras:

— un cine auténticamente *mudo* (es decir, literalmente privado de la palabra) al que, por tanto, le *faltaba* la palabra y que *reclamaba* la invención de una técnica de reproducción sonora que fuera fiel, veraz, adecuada a una reproducción visual supuestamente análoga a la realidad (a pesar de sus defectos, en especial la falta de color);

— un cine que, por el contrario, asumía y buscaba su especificidad en el «lenguaje de las imágenes» y la expresividad máxima de los medios visuales; fue el caso, se puede decir que sin excepción, de todas las grandes «escuelas» de la década de 1920 (la «primera vanguardia» francesa, los cineastas soviéticos, la escuela «expresionista» alemana...) para las que el cine debía intentar desarrollar al máximo el sentido del «lenguaje universal» de las imágenes, cuando no postulaban la utopía «cine-lengua», que flota como un fantasma en tantos escritos de la época (véase más adelante, capítulo 4).

A menudo se ha señalado que el cine sin palabras, cuyos medios expresivos estaban provistos de un cierto coeficiente de irrealidad (sin sonido, sin color) favorecía de alguna manera la irrealidad de la narración y de la representación. En efecto, la época del apogeo del «mudo» (década de 1920) vio, por un lado, culminar el trabajo sobre la composición espacial, el cuadro (la utilización del iris, de las reservas, etc.) y más generalmente el trabajo sobre la materialidad no figurativa de la imagen (sobreimpresiones, ángulos de toma «trabajados»...), y por otra parte, desarrolló una gran atención en los argumentos de los filmes hacia el sueño, lo fantástico, lo imaginario, y también hacia una dimensión «cósmica» (Barthélémy Amengual) de los hombres y sus destinos.

Por tanto, no sorprende que la llegada del «sonoro» haya generado, a partir de estas dos actitudes, dos respuestas radicalmente diferentes. Para unos, el cine sonoro, más que hablado, se recibió como la culminación de una verdadera «vocación» del lenguaje cinematográfico, vocación que hasta entonces había estado «suspendida» por falta de medios técnicos. En su actitud límite, se llegó a considerar que el cine empezaba en realidad con el sonoro, y que debía intentar abolir al máximo posible todo lo que le separara de un reflejo perfecto del mundo real:

esta posición fue formulada por críticos y teóricos, entre los que destacan (por ser los más coherentes hasta en sus excesos) André Bazin y sus epígonos (década de 1950).

Para otros, por el contrario, el sonido se recibió como un auténtico instrumento de degeneración del cine, como una incitación a hacer justamente del cine una copia, un doble de la realidad a expensas del trabajo sobre la imagen o sobre el gesto. Esta posición se adoptó —a veces de forma en exceso negativa— por muchos directores, algunos de los cuales tardaron mucho en aceptar la presencia del sonido en sus filmes.

A finales de la década de 1920 florecieron los manifiestos sobre el cine sonoro, como el que co-firmaron, en 1928, Alexandrov, Eisenstein y Pudovkin, en el que insistían en la no coincidencia del sonido y de la imagen como exigencia mínima para un cine sonoro que no estuviera sometido al teatro.

Por su parte, Charlie Chaplin rechazó con vehemencia aceptar un cine hablado que atacaba «a las tradiciones de la pantomima, que hemos conseguido imponer con tanto trabajo en la pantalla, y sobre las que el arte cinematográfico debe ser juzgado». De forma menos negativa se pueden citar las reacciones de Jean Epstein o Marcel Carné (entonces periodista), al aceptar como un progreso la aparición del sonido, pero insistiendo en la necesidad de devolver a la cámara, lo más rápidamente posible, su movimiento perdido.

Actualmente, y a pesar de todos los matices que se podrían agregar a este juicio, parece que la primera concepción, la de un sonido filmico que se orienta en la dirección de reforzar y acrecentar los efectos de lo real, se ha impuesto y el sonido, a menudo, se considera como un simple apoyo de la analogía escénica ofrecida por los elementos visuales.

De todos modos, desde un punto de vista teórico no hay ninguna razón para que sea así. La representación sonora y la visual no son en absoluto de la misma naturaleza. Esta diferencia, que proviene lógicamente de las características de nuestros órganos de sentido correspondientes, oído y vista, se traduce en un comportamiento muy diferente en relación al espacio. Si la imagen filmica es, como hemos comprobado, capaz de evocar un *espacio* parecido al real, el sonido está casi totalmente desprovisto de esta

dimensión espacial. Por tanto, ninguna definición de «campo sonoro» podría igualarse a la de campo visual, aunque no fuera más que en razón de la dificultad de imaginar lo que podría ser un *fuera-campo sonoro* (es decir, un sonido no perceptible, pero sugerido por los sonidos percibidos: lo cual no tiene sentido).

Todo el trabajo del cine clásico y de sus sub-productos, hoy dominantes, ha tendido a *espacializar* los elementos sonoros, ofreciéndoles una correspondencia en la imagen y, por tanto, a asegurar entre imagen y sonido una relación bi-unívoca, podríamos decir «redundante». Esta espacialización del sonido, que va paralela a su *diegetización*, no deja de ser paradójica si pensamos que el sonido filmico, al salir de un altavoz generalmente escondido y a veces múltiple, está, de hecho, poco fijado en el espacio real de la sala de proyección (está «florando», sin una fuente de origen bien definida).

Desde hace algunos años se asiste a un renacer del interés por formas de cine en las que el sonido no estaría ya, o por lo menos no siempre, sometido a la imagen, sino que sería tratado como un elemento expresivo autónomo del filme, pudiendo situarse en diversos tipos de combinación con la imagen.

Un ejemplo sorprendente de esta tendencia es el trabajo sistemático realizado por Michel Fano para los filmes de Alain Robbe-Grillet; así, en *L'Homme qui ment* (1968), durante los créditos oímos ruidos diversos (chapoteo de agua, roces de maderas, ruidos de pasos, explosiones de granadas, etcétera) que recibirán su justificación más tarde en la película, mientras que otros sonidos (redoble de tambor, silbidos, chasquidos de látigo, etcétera) no recibirán ninguna.

En otra dirección, citemos entre los directores que conceden una gran importancia al sonido directo a Danièle Huillet y Jean-Marie Straub, que integran los «ruidos» en sus adaptaciones de una pieza de Corneille (*Othon*, 1969) o de una ópera de Schönberg (*Moses und Aron*, 1975), o los filmes de Jacques Rivette (*La religiosa*, 1965; *L'amour fou*, 1968), de Maurice Pialat (*Passe ton bac d'abord*, 1979; *Loulou*, 1980), de Manuel de Oliveira (*Amor de perdição*, 1978).

Paralelamente, los teóricos del cine han empezado por fin a preocuparse más de modo sistemático sobre el sonido filmico, o más exactamente sobre las relaciones entre sonido e imagen. Hoy

estamos en una fase poco formalizada, en la que el trabajo teórico consiste en esencia en *clasificar* los diferentes tipos de combinación audio-visual según los criterios más lógicos y generales posible, y en la perspectiva de una futura formalización.

Así, la tradicional distinción entre sonido *in* y sonido *off* —que durante mucho tiempo fue la única manera de distinguir las fuentes sonoras en relación con el espacio del campo y que simplemente se calcaba de la oposición campo/fuera-campo de forma insuficiente— está en vías de ser reemplazada por análisis más ajustados, obtenidos a priori del cine clásico. Numerosos investigadores se han preocupado de esta cuestión, pero aún es pronto para proponer la mínima síntesis de estos estudios, todos diferentes y aún poco trabajados. Como mucho, podemos señalar que las diversas clasificaciones propuestas aquí y allí, y a las que nos remitimos, nos parecen tropezar (a pesar de su interés real por eliminar de una vez la visión simplista in/off) con una cuestión central, la de la *fuentes sonora* y la de la *representación de la emisión del sonido*. Sea cual fuere la tipología propuesta, supone siempre que se sabe reconocer un sonido «cuyo origen está en la imagen», lo que, por muy ajustada que sea la clasificación, desplaza, sin resolverlo, el tema de la fijación *espacial* del sonido filmico. Por ello, la cuestión del sonido filmico y del sonido en su relación con la imagen y la diégesis es aún una cuestión teórica a la orden del día.

Lecturas sugeridas

1. LA ANALOGIA FIGURATIVA

ECO, U.

1970 «Sémiologie des messages visuels», en *Communications*, n.º 15, París (trad. cast. «Semiología de los mensajes visuales», en Ed. Tiempo Contemporáneo, *Análisis de las imágenes*, Buenos Aires, 1972).

GAUTHIER, G.

1982 *Vingt leçons sur l'image et le sens*, París, Edilig.

METZ, C.

1970 «Au delà de l'analogie, l'image», en *Communications*,

n.º 15, París (editado en *Análisis de las imágenes*, Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972).

2. EL EFECTO DE PROFUNDIDAD

ARNHEIM, R.

1957 *Film as Art*, cap. «Film and Reality», Berkeley-Los Angeles, págs. 8-34, o mejor el texto alemán original, *Film als Kunst*, reeditado en 1979 (trad. cast. *El cine como arte*, Buenos Aires, Ed. Infinito, 1971).

COMBRICH, E. H.

1971 *L'art et l'illusion*, París (traducción castellana en Gustavo Gili, *Arte e ilusión*, Barcelona, 1982).

MÜNSTERBERG, H.

1916 *The Film, A Psychological Study*, reedición Nueva York, 1970, págs. 18-30.

SOURIAU, E. y otros

1953 *L'univers filmique*, París.

3. LA PERSPECTIVA Y LA PROFUNDIDAD DE CAMPO

BAZIN, A.

1970 *Orson Welles*, París, págs. 53-72 (traducción castellana en Fernando Torres, Editor, *Orson Welles*, Valencia, 1973).

COMOLLI, J.-L.

1971 «Technique et idéologie» en *Cahiers du cinéma*, números 229 y 230, París.

FLOCON, A. y TATON, R.

1963 *La perspective*, París (3.ª edición, 1978).

FRANCASTEL, P.

1950 *Peinture et société*, París (traducción castellana en Cátedra, *Pintura y sociedad*, Madrid, 1984).

PANOFSKY, E.

1975 *La perspective comme «forme symbolique»* (traducción castellana en Tusquets Editores, *La perspectiva como «forma simbólica»*, Barcelona, 1978, 2.ª edición).

4. EL «FUERA-CAMPO» Y EL «FUERA-CUADRO»

BAZIN, A.

- 1975 «L'évolution du langage cinématographique», en *Qu'est-ce que le cinéma?*, Ed. du Cerf, París (traducción castellana en Ediciones Rialp, *¿Qué es el cine?*, Madrid, 1966).

BONITZER, P.

- 1976 *Le regard et la voix*, París.

BURCH, N.

- 1969 *Praxis du cinéma*, París, págs. 30-51 (traducción castellana en Editorial Fundamentos, *Praxis del cine*, Madrid, 1970).

EISENSTEIN, S. M.

- 1969 «Hors-cadre», traducción francesa en *Cahiers du cinéma*, n.º 215, París.

5. EL PASO DEL MUDO AL SONORO

- N.º especial de *Cahiers de la cinémathèque*, n.ºs 13-14-15, Perpiñán, 1974.

6. LOS PROBLEMAS TEORICOS DEL SONIDO FILMICO

AUMONT, J.

- 1978 «Analyse d'une séquence de *La chinoise*», en *Linguistique et sémiologie*, n.º 6, Lyon.

AVRON, D.

- 1973 «Remarques sur le travail du son dans la production cinématographique standardisée», en *Revue d'esthétique*, n.º especial.

BURCH, N.

- 1969 «De l'usage structural du son», en *Praxis du cinéma*, págs. 132-148 (traducción castellana en Editorial Fundamentos, *Praxis del cine*, Madrid, 1970).

CHATEAU, D. y JOST, F.

- 1979 *Nouveau cinéma, nouvelle sémiologie*, París.

DANEY, S.

- 1977 «L'orgue et l'aspirateur», en *Cahiers du cinéma*, números 278-279, París.

GARDIES, A.

1980 *Approche du récit filmique*, Paris, págs. 52-68.

MARIE, M.

1975 «Un film sonore, un film musical, un film parlant»,
en *Muriel, histoire d'une recherche*, Paris.

ODIN, R.

1978 «A propos d'un couple de concepts (son in/son off)»,
en *Linguistique et sémiologie*, n.º 6, Lyon.

2. El montaje

1. El principio de montaje

Como hemos dicho con anterioridad en relación con la representación fílmica, uno de los rasgos más evidentes del cine es que se trata de un arte de la combinación y de la disposición (una película moviliza siempre una cierta cantidad de imágenes, sonidos e inscripciones gráficas, en composiciones y proporciones variables). Este rasgo es el que caracteriza, en lo esencial, la idea de *montaje*, y podemos apuntar de entrada que se trata de una idea central en cualquier teorización del hecho fílmico.

Tal como ya hicimos notar para otros conceptos, también la idea de montaje procede, en su definición más corrientemente aplicada, de una base empírica: la existencia, desde hace mucho tiempo (casi desde los orígenes del cinematógrafo), de una división del trabajo de producción de filmes que rápidamente condujo a ejecutar por separado, como tantos otros trabajos especializados, las diferentes fases de esta producción. El montaje en un filme (y por lo general en el cine) es ante todo un trabajo técnico, organizado como una profesión, y que en el curso de algunos decenios de existencia ha establecido y progresivamente fijado ciertos procedimientos y ciertos tipos de actividad.

Recordemos rápidamente cómo se presenta la cadena que lleva del guión a la película acabada en el caso de una producción tradicional:

— una primera etapa consiste en *découper* (desglosar) el guión en unidades de acción y, eventualmente, en desglosar éstas para obtener unidades de rodaje (*planos*);

— estos *planos* durante el rodaje engendran varias *tomas* (ya sea idénticas, repetidas hasta que se juzga el resultado satisfactorio para la realización; ya sea diferentes, obtenidas, por ejemplo, «cubriendo» el rodaje con varias cámaras);

— el conjunto de estas *tomas* constituye los *rushes*, a partir de los cuales comienza el trabajo de montaje propiamente dicho, que consta de tres operaciones indispensables:

1.º Una selección, entre los *rushes*, de los elementos útiles (los que se rechazan constituyen los *descartes*).

2.º Un *enlazado* de *planos* seleccionados en un cierto orden (se obtiene así lo que se llama un «fin a fin» o una «primera continuidad»).

3.º Finalmente se determina con un nivel preciso la *longitud* exacta que conviene dar a cada *plano* y los *empalmes* (*raccords*) entre estos *planos*.

(De hecho, hemos descrito el proceso que se sigue corrientemente con la banda-imagen; el trabajo con la banda de sonido puede, según los casos, hacerse simultáneamente o después del montaje definitivo de la banda-imagen.)

Así, bajo su aspecto original, el de una técnica especializada, entre otras, el montaje se compone de tres grandes operaciones: selección, combinación y empalme; estas tres operaciones tienen por finalidad conseguir, a partir de elementos separados de entrada, una totalidad que es el filme. En relación con este trabajo del montador (la descripción que acabamos de dar corresponde al caso más corriente, pero puede transformarse de muchas maneras) se define en general, entre los teóricos que han tratado esta cuestión, el concepto de montaje. Recordemos, por ejemplo, la definición propuesta por Marcel Martin: «El montaje es la organización de *planos* de un filme en determinadas condiciones de orden y duración», definición que recoge ampliamente, en lo esencial, la de la mayoría de los autores, y que es la traducción, en términos abstractos y generales, del proceso concreto del montaje tal como lo hemos descrito. Precisa, de modo más formal, los dos hechos siguientes:

— el *objeto* sobre el que se ejerce el montaje son los *planos*

25

25

le

n

7-

le

3-

2

3A

2-

3]

O

1-

11

1:

3,

3-

7-

1-

5-

7-

1-

5

1-

8

0

8

O

1-

1-

8

1:

3

5

1-

3

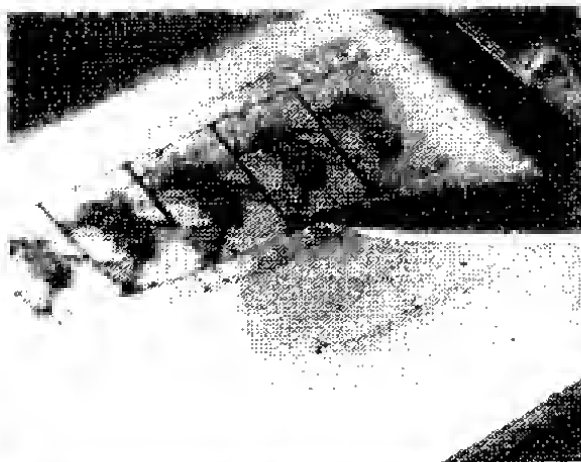
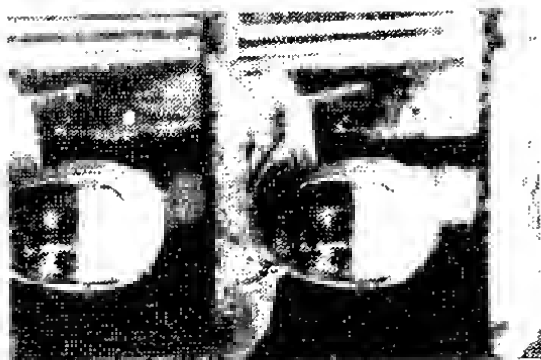
5

1-

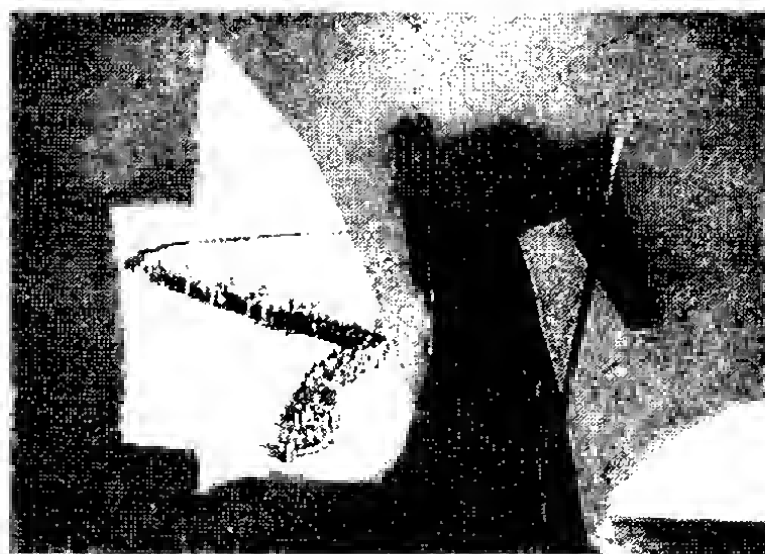
)

4

Tres fotografías de *El hombre de la cámara*, de Dziga Vertov (1929).
De arriba a abajo: la montadora, el filme a punto
de ser cortado, un fragmento del filme.



Dos ejemplos de montaje en el plano:



Iván el Terrible, de S. M. Eisenstein (1945).

de un filme (o, en otras palabras: el montaje consiste en manipular planos en vista a constituir otro objeto, el filme);

— las *modalidades* de acción del montaje son dos: *ordena* la sucesión de unidades de montaje que son los planos, y fija su *duración*.

Ahora bien, precisamente una formalización de este tipo deja percibir el carácter limitado de esta concepción del montaje y su sumisión a los procesos tecnológicos; una consideración más profunda y teórica del conjunto de fenómenos fílmicos nos lleva a intentar ampliarlo. Es lo que trataremos de hacer ahora: a partir de esta definición, que llamaremos en adelante «definición restringida del montaje», propondremos una profundización en las dos direcciones que hemos señalado antes: los objetos del montaje y sus modalidades de acción.

1.1. Objetos del montaje

La definición restringida utiliza, como «unidad de montaje» regular, el *plano*: ya hemos señalado en un discurso anterior lo equívoco que podía resultar esta idea debido a la fuerte polisemia¹ de la palabra. En realidad, en este caso el equívoco se evita en parte: «plano» se debe tomar aquí en una sola de sus dimensiones, la que determina la inscripción del tiempo en el filme (es decir: el plano caracterizado por una cierta duración y un cierto movimiento), y por tanto como equivalente de la expresión «unidad (empírica) del montaje».

Pero podemos considerar que las operaciones de organización y disposición que definen el montaje pueden aplicarse a otros tipos de objetos; distinguiremos entonces:

1.1.1. Partes del filme (sintagmas² fílmicos) de medida superior al plano

Esta formulación, un poco abstracta, reviste una problemática

1. Polisemia: pluralidad de sentidos dados a una misma palabra.
2. Sintagma: en lingüística, encadenamiento de unidades «de primera articulación» (= palabras). Por analogía, se llamará «sintagma» en el cine a los encadenados de unidades sucesivas, por ejemplo planos.

bien real, al menos en las películas narrativo-representativas: estos filmes, en general, están articulados en un determinado número de grandes unidades narrativas sucesivas. Veremos más adelante que el cine clásico incluso elaboró una verdadera tipología, relativamente estable en el curso de su historia, de estas grandes unidades (lo que llamaremos, siguiendo a Metz, los «segmentos» del filme, o «grandes sintagmas»).

Además del problema así enunciado, que es el de la *segmentación* de filmes narrativos, se pueden dar dos ejemplos concretos en relación con esta primera extensión del concepto:

— un fenómeno general, el de la *citación* fílmica: un fragmento de película citado en otra película definirá una unidad fácilmente separable, de medida generalmente superior al plano, puesta directamente en relación, en este nivel, con el resto de la película;³

— un ejemplo histórico de alcance más restringido: en los trabajos que realizaba con sus estudiantes para preparar un episodio de ficción, Eisenstein proponía desglosar el guión en grandes unidades narrativas (bautizadas como «complejos de planos») y considerar dos niveles de desglose/montaje, el primero entre complejos de planos, el segundo, dentro de estas grandes unidades, entre planos. Hay que añadir también el caso de todos los filmes expresamente contruidos sobre la alternancia y la combinación de dos o más series narrativas.⁴

1.1.2. Partes del filme de medida inferior al plano

También aquí la formulación afecta a casos de figuras totalmente reales, casi triviales, en las que se puede considerar un plano como descomponible en unidades más pequeñas. Se puede intentar «fragmentar» un plano de dos maneras:

3. Ejemplos: *Benjamin*, de Michel Devillo (1968), citado en *Une femme douce*, de Robert Bresson (1969); *Le plaisir*, de Max Ophüls (1952), citado en *L'une et l'autre*, de René Allio (1967), etc.

4. Ejemplos: *Intolerancia*, de D. W. Griffith (1916); *Algo distinto*, de Véra Chytilova (1966); *One plus One*, de Jean-Luc Godard (1968); *Porcile*, de Pier-Paolo Pasolini (1969), etc.

a. *En su duración*: desde el punto de vista del contenido, un plano puede ser perfectamente el equivalente a una serie más larga: caso clásico de lo que se llama «plano-secuencia» (del que es la definición), pero también hay un número de planos que no son verdaderamente planos-secuencia, y en los que, sin embargo, un acontecimiento cualquiera (movimientos de cámara, gestos...) está suficientemente calificado para actuar como *cesura*, es decir, como verdadera *ruptura*, o para provocar profundas *transformaciones* del cuadro.

Ejemplo (célebre): el famoso plano de *Ciudadano Kane* (1940) donde, después de mostrarnos a Susan Alexander en el escenario de la ópera, la cámara sube, en un largo travelling vertical, hasta la tramoya, y se detiene sobre dos maquinistas. En el curso de este movimiento ascendente la imagen se transforma sin cesar, tanto desde el punto de vista de la perspectiva como de la composición del cuadro (que se hace cada vez más abstracto). Aunque rodado en una toma única, este plano es fácilmente legible como una suma de *efectos de montaje* sucesivos. (La película de Welles es muy rica en ejemplos de este tipo.)

b. *En sus parámetros visuales* (particularmente espaciales): de forma más o menos manifiesta según los casos, un plano se analiza en función de parámetros visuales que lo definen. En este caso, las figuras imaginables (de las que se pueden encontrar ejemplos reales en películas existentes) son numerosas y muy diversas: para llamar la atención sobre una idea, podrían ir desde efectos plásticos relativamente elementales (por ejemplo una brutal oposición negro/blanco en el interior del cuadro) a efectos de *collages* espaciales que pueden llegar a ser muy sofisticados.

Es evidente en estos dos ejemplos, como en otros casos que responden a esta categoría, que no hay ninguna *operación* de montaje aislable: el juego del *principio* del montaje (combinación de partes diferentes, es decir, heterogéneas) se produce en este caso en el interior mismo de la unidad que es el plano (lo que significa, entre otras consecuencias prácticas, que este género de efectos siempre está previsto *antes del rodaje*).

Es necesario añadir que, en casos como el precedente (el del plano largo), los efectos de montaje, si pueden ser muy claros e

indudables —como en los ejemplos que hemos citado— nunca son susceptibles de ser formalmente definidos con el mismo rigor que el montaje en su sentido más restringido.

1.1.3. Partes del filme que no coinciden, o no del todo, con la división en planos

Tal es el caso cuando se considera el juego recíproco, en un filme, de dos instancias diferentes de la representación, sin que este juego implique necesariamente articulaciones concordantes con las de los planos. Prácticamente, el caso más notable es el del «montaje» entre la banda-imagen, considerada en su conjunto, y la banda de sonido. Por otra parte se puede destacar que, a diferencia de lo que hemos señalado en el ejemplo precedente, hay aquí, en el caso más común (es decir, en el cine clásico), una operación que es realmente de manipulación de montaje, puesto que la banda de sonido casi siempre está fabricada después y adaptada a la banda de imagen, según unas medidas determinadas. Sin embargo, las concepciones dominantes sobre el sonido (ya se ha mencionado en el capítulo 1) hacen que esta operación de montaje sea negada como tal, y que, por el contrario, el filme clásico tenga una tendencia a presentar su banda de imagen y la de sonido como circunstanciales (y a borrar igualmente, tanto en una como en otra, y en su relación mutua, cualquier huella del trabajo de fabricación).

Las únicas teorías del cine en las que la relación sonido-imagen está descrita como un proceso de montaje, con todas sus consecuencias (entre otras una relativa autonomía acordada a la banda-sonido en relación al desarrollo de la imagen), son teorías directamente opuestas a toda la estética clásica de la transparencia. Volveremos sobre este punto al estudiar a Bazin y Eisenstein, en la tercera parte de este capítulo.

En todos los casos que acabamos de citar se está más o menos lejos, no sólo de la definición inicialmente enunciada de montaje (definición restringida), sino incluso de una operación de montaje real. No obstante, se puede considerar que en todos los

a
r

,

casos hay algo que tiene que ver con el montaje, porque siempre se trata de la puesta en relación de dos o más elementos (de la misma naturaleza o no), que producen tal o cual efecto particular que no estaba contenido en ninguno de los elementos iniciales tomados aisladamente. En la segunda parte de este capítulo volveremos sobre esta definición de montaje como productividad y en la tercera determinaremos sus límites.

n
e
s
el
l-
a
l,

En la extensión del concepto de montaje aún se puede ir más lejos y llegar a considerar los objetos que no son partes del filme. Este enunciado, aún más que los tres precedentes, puede parecer alejado de las realidades fílmicas; de hecho es bastante abstracto, y el caso al que se refiere está citado como eventualidad «de principio», ya que podría conducir a una definición demasiado extensiva que acabaría por vaciar de contenido al concepto.

l,
l,
l,
l-
l-
el

En esta perspectiva, por ejemplo, se podría definir como «montaje» el de varias películas entre ellas: películas de un mismo cineasta, de una misma escuela o sobre un mismo tema, títulos que constituyen un género o un sub-género, etc. No insistimos más.

a
l-
e
l-
l-

1.2. Modalidades de acción del montaje

y-
s
l-
),
a
ry-
l-
e
is

Retomando rápidamente la definición restringida de montaje, constatamos que, en este aspecto, es mucho más satisfactoria y más completa que en lo que concierne a los *objetos* del montaje. En efecto, asigna al principio del montaje un papel de organizador de elementos del filme (los planos, y ya hemos explicado en páginas precedentes, este terreno de aplicación), según criterios de *orden* y de *duración*. Si repasamos de nuevo los objetos múltiples y muy diversos evocados en 1.1., veremos que es suficiente, para abarcar el conjunto de casos posibles, añadir a esos dos criterios el de la *composición* en la simultaneidad (o más simplemente, la operación de *yuxtaposición*). Con estos tres tipos de operación: yuxtaposición (de elementos homogéneos o heterogéneos), ordenación (en la contigüidad o la sucesión), y fijación de la duración, se resumen todas las eventualidades que hemos podido encontrar (y lo que es más importante, de todos los casos concretos prácticamente imaginables y censables).

1.3. Definición «amplia» del montaje

Teniendo en cuenta todo lo dicho, estamos en condiciones de definir el montaje de una manera más amplia, y no únicamente a partir de la base empírica proporcionada por la práctica tradicional de los montadores, sino a partir de una consideración de todas las manifestaciones del principio de montaje en el terreno fílmico.

Damos, por tanto, la siguiente definición (que designamos desde ahora como «definición amplia del montaje»):

«El montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración».

En comparación con otras, advertimos que esta definición no se contradice con la que propone Christian Metz, para quien el montaje «en el sentido más amplio» es «la organización concertada de co-ocurrencias sintagmáticas en la cadena fílmica» al tiempo que distingue tres modalidades principales de manifestación de estas relaciones «sintagmáticas» (= relaciones de encadenado):

- el *collage* (de planos aislados los unos de los otros);
- el movimiento de cámara;
- la co-presencia de varios motivos en un mismo plano.

Nuestra propia definición es aún más «amplia». Insistamos, sin embargo, en que esta extensión no tiene interés más que en una perspectiva teórica y analítica.

2. Funciones del montaje

La «definición amplia» que acabamos de dar coloca al montaje en una posición que afecta a un cierto número de «objetos fílmicos» diversos, a los que modifica siguiendo tres grandes modalidades. Vamos ahora a examinar, siempre bajo el mismo punto de mira (a saber: construcción de un embrión de modelo formal coherente, susceptible de explicar todos los casos reales), la cuestión de las *funciones* del montaje.

Como en el párrafo precedente, empezaremos por hacer un balance de los tratamientos estéticos tradicionales de esta cuestión; pero si este tratamiento, como el de los objetos y modalidades del montaje, se inspira en la práctica, que refleja muy empíricamente, no conduce, en este caso, a definiciones simples.

Antes que nada, no es inútil sin duda empezar desvelando un equívoco en el plano del vocabulario. Lo que designamos por *funciones* del montaje (y que responde a la pregunta «¿qué produce el montaje en tal o cual caso?») se ha denominado a veces, en especial por los representantes de la corriente empírica, *efectos* de montaje. En realidad, la diferencia práctica es muy pequeña entre la idea de *función* y de *efecto* del montaje. Si nos atenemos estrictamente al primer término es por dos tipos de razones:

— la palabra «efecto» remite a alguna cosa que se puede verificar: se adapta de entrada a una descripción de casos concretos, mientras que la palabra «función», más abstracta, es más adecuada en una tentativa con vocación formalizante (incluso si lo que importa es asegurarse la existencia, o la posibilidad, de actualizaciones reales en los casos que se tendrán que examinar);

— por otra parte, la palabra «efecto» es susceptible de provocar una confusión (a menudo cometida implícitamente) entre «efectos de montaje» y *efecto-montaje*, que es el término con el cual ciertos teóricos (Jean Mitry, por ejemplo) designan lo que hemos llamado «principio de montaje» o «montaje amplio».

2.1. Aproximación empírica

Las consideraciones tradicionales sobre las funciones del montaje se apoyan en primer lugar en una toma de conciencia de las condiciones históricas de la aparición y desarrollo del montaje (en el sentido restringido). Sin entrar en el detalle de esta historia, es muy importante destacar que el cine utilizó, desde muy pronto, una realización «en secuencia» de varias imágenes con fines narrativos.

Entre historiadores ha habido numerosas controversias en cuanto a la datación precisa de la primera aparición del montaje en un filme de ficción. El problema, como todas las cuestiones análogas, es difícil de dilucidar; los primeros filmes de Georges Méliès (1896) están ya compuestos de varios planos; pero por lo general se considera que, si bien es el inventor del «filme narrativo», Méliès en realidad no utilizó el montaje, y sus películas son, a lo sumo, *sucesiones de cuadros*. Entre los grandes precursores e inventores de un montaje realmente utilizado como tal, se cita al americano E. S. Porter, con su *Salvamento en un incendio* (1902) y sobre todo con *El gran asalto y robo de un tren* (1903).

En todo caso, los historiadores están de acuerdo en considerar que la aparición del montaje tuvo como efecto estético principal una *liberación de la cámara*, hasta entonces limitada por el plano fijo. En efecto, es una paradoja puesta a menudo de manifiesto que, mientras que la vía más directa para una *movilización* de la cámara parecía, lógicamente, la del propio movimiento de la cámara, el montaje tuviera en la práctica un papel mucho más decisivo, especialmente a lo largo de los dos primeros decenios del cine. Para decirlo con palabras de Christian Metz, «la transformación del cinematógrafo en cine se realizó en torno a problemas de sucesión de varias imágenes, más que en torno a una modalidad suplementaria de la imagen misma».

También la primera función del montaje (primera, porque es la que apareció en primer lugar, pero también porque la historia posterior del cine no ha dejado de confirmar su preponderancia) es la *función narrativa*. Todas las descripciones clásicas del montaje consideran, de manera más o menos explícita, esta función como la *función normal* del montaje; desde este punto de vista, el montaje asegura el encadenamiento de los elementos de la acción según una relación que, globalmente, es una relación de causalidad y/o de temporalidad diegéticas: bajo esta perspectiva, se trata siempre de conseguir que el «drama» sea mejor percibido y correctamente comprendido por el espectador.

Esta función «fundamental», es decir «fundacional», del montaje se contrapone a menudo a otra gran función, a veces considerada como exclusiva de la primera, que sería el *montaje expresivo*, es decir, aquel que «no es un medio sino un fin» y

en
on-
es-
de
os;
lor
je,
tre
nte
su
an

de-
in-
el
na-
za-
en-
cho
ce-
«la
o a
o a

es
ria
cia)
ion-
ción
a, el
ción
usa-
, se
ido

del
eces
taje
a» y

que «consigue expresar por sí mismo —por el choque de dos imágenes— un sentimiento o una idea» (Marcel Martin).

Esta distinción entre un montaje que se limite a ser el instrumento de una narración clara y un montaje que intente producir choques estéticos eventualmente independientes de toda ficción, refleja, en la cuestión del montaje, un antagonismo del que ya hemos tenido pruebas en otra parte (en especial en relación con el sonido). Sin duda, definido de esta manera «extremista» y sin referencia alguna a la ficción, la idea misma de un «montaje expresivo» no ha conseguido concretarse en estado puro más que en algunos filmes de la época muda (por ejemplo, los de la vanguardia francesa). La inmensa mayoría de películas, incluidas las mudas, recurren a una u otra de estas dos «categorías» de montaje.

La debilidad y el carácter artificial de esta distinción entre dos tipos de filmes, condujeron muy pronto a considerar que además de su función central (narrativa), el montaje debía producir en el filme un cierto número de efectos diferentes. Sobre este punto, las descripciones empíricas de funciones del montaje, en razón de su propio empirismo, divergen ampliamente, al poner el acento alternativamente en esa o aquella de sus funciones y, sobre todo, al definir las sobre la base de presupuestos ideológicos generales que no siempre están explicitados de forma clara. En la tercera parte volveremos sobre esta cuestión de las motivaciones de diversas teorías del montaje. Señalemos únicamente ahora el carácter muy general, incluso vago, de esas funciones «creadoras» asignadas al montaje: Marcel Martin (que ha dedicado extensos estudios muy pertinentes a la cuestión) afirma que el montaje crea el movimiento, el rito y la «idea»: grandes categorías del pensamiento que, sin embargo, no son limitadoras de la función narrativa y no permiten ir mucho más lejos en la formalización.

2.2. Descripción más sistemática

Esta aproximación empírico-descriptiva que acabamos de comentar, no deja de ofrecer interés: al permanecer siempre cerca

de lo que la historia de las formas fílmicas ha revelado, reúne, en sus mejores ejemplos, lo esencial de las funciones de pensamiento del montaje, las cuales debemos intentar organizar más racionalmente a partir de ahora.

2.2.1. El montaje «productivo»

Antes que nada, es necesaria una rápida revisión de este concepto, al que acabamos de aludir, de montaje «creador» o «productivo» (ligado a la idea misma de posibles «efectos» del montaje). Digamos de entrada que esta idea es bastante antigua (aparición en las primeras tentativas de reflexión teórica sistemática sobre el cine):

Hallamos en Béla Balázs, en 1930, la siguiente definición: es productivo «un montaje gracias al cual aprendemos cosas que las imágenes mismas no muestran».

Y de forma más amplia y más clara, en Jean Mitry (en 1963): el efecto-montaje (es decir, el montaje como productividad) «resulta de la asociación, arbitraria o no, de dos imágenes que, relacionadas la una con la otra, determinan en la conciencia que las percibe una idea, una emoción, un sentimiento, extraños a cada una de ellas aisladamente».

Esta idea se presenta como una verdadera *definición* del principio de montaje, esta vez desde el punto de vista de sus efectos: el montaje se podría definir, en sentido amplio, como «la presencia de dos elementos fílmicos, que logran producir un efecto específico que cada uno de estos elementos, tomado por separado, no produciría»: importante definición que, en el fondo, sólo manifiesta y justifica el puesto principal que siempre se ha otorgado a la idea de montaje en el cine, en cualquier tipo de estudio teórico.

De hecho, todo tipo de montaje y de utilización del montaje es «productivo»: el narrativo, más «transparente», y el expresivo, más abstracto, tienden, cada uno de ellos, a partir de la confrontación —del choque entre elementos diferentes— a *producir* este o aquel tipo de efecto; sea cual fuere la importancia, a veces considerable en algunos filmes, de lo que se decide en el *momen-*

e,
a-
ás

to del montaje (o de lo que la manipulación del material rodado puede aportar en relación a la concepción previa del filme), el montaje como *principio* es, por naturaleza, una técnica de producción (de significantes, de emociones, ...). Dicho de otro modo: el montaje se define siempre por sus funciones.

Veamos pues esas funciones. Distinguimos tres tipos:

on-
to-
on-
na-
ica

2.2.2. Funciones sintácticas

El montaje asegura, entre los elementos que une, relaciones «formales», reconocibles como tales, más o menos independientes del sentido. Estas relaciones son esencialmente de dos clases:

— Efectos de *enlace*, o por el contrario, de *disyunción*, y más ampliamente, todos los efectos de puntuación y marcaje.

ón:
sas

(en
uc-
ná-
la
sen-

Por poner un ejemplo muy clásico, se sabe que la figura llamada «fundido encadenado», determina, de modo preciso, la mayor parte del tiempo de un encadenamiento entre dos episodios diferentes de un filme. Este valor demarcador es extremadamente estable, cosa por cierto sorprendente si pensamos que a la figura «fundido encadenado» se le han asignado, en el curso de la historia del cine, significados diversos (por ejemplo, se asimiló de forma casi sistemática a la idea de flash-back, valor que hoy por hoy no es el único que tiene).

del
sus
«la
fec-
epa-
ndo,
e ha
e es-

La producción de un enlace formal entre dos planos sucesivos (caso privativo de esta función sintáctica) es lo que define, en particular, el *raccord* en el sentido estricto del término, en el que este enlace formal, viene a reforzar una continuidad de la representación misma (como veremos más adelante).

— Efectos de *alternancia* (o, por el contrario, de *linealidad*).

ntaje
resi-
con-
lucir
veces
men-

Igual que las diversas formas históricamente comprobadas de enlace o separación, la alternancia de dos o más motivos es una característica formal del discurso filmico, que no consigue, por sí sola, una significación unívoca. Se ha señalado desde hace tiempo (la idea se encuentra en los primeros teóricos del montaje, de Pudovkin o Balázs) que, según la naturaleza del contenido de los planos (o de los segmentos) corres-

pondientes, la alternancia podía significar la simultaneidad (caso del «montaje alternado» propiamente dicho), o podía expresar una comparación entre dos términos desiguales en función de la diégesis (caso del «montaje paralelo»), etcétera.

2.2.3. Funciones semánticas

Esta función es sin duda la más importante y universal (es la que el montaje asegura *siempre*); abarca casos extremadamente numerosos y variados. De manera quizás artificial, distinguiremos:

- la producción del sentido denotado —esencialmente espacio-temporal— que abarca, en el fondo, lo que describía la categoría del montaje «narrativo»: el montaje es uno de los grandes medios de producción del espacio filmico, y de forma más general, de toda la diégesis;

- la producción de sentidos connotados, muy diversos en su naturaleza: a saber, todos los casos en que el montaje pone en relación dos elementos diferentes para producir un efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, etcétera.

Es imposible establecer aquí una tipología real de esta función del montaje, en razón misma de la extensión casi indefinida de la idea de connotación: el sentido puede producirse al relacionar un elemento cualquiera con otro elemento cualquiera, incluso si son de naturaleza completamente diferente.

En realidad, no faltan ejemplos clásicos para ilustrar, entre otras, la idea de comparación o de metáfora: recordemos los planos de Kerenski enlazados con los de un pavo real mecánico (símbolo de la vanidad) en *Octubre*, de Eisenstein (1927); o los del rebaño de corderos que suceden irónicamente a un plano de multitud humana en *Tiempos modernos* de Charles Chaplin (1936); o un plano de gallinas cloqueando, vivo comentario de los comadreos en *Furia*, de Fritz Lang (1936), etcétera. Pero éste no es más que un caso muy particular que concierne al montaje de dos planos sucesivos.

Estas funciones semánticas han sido, como veremos, las causantes de las polémicas sobre el lugar y el valor del montaje en el cine surgidas en toda la teoría del filme.

dad
adía
en
era.

s la
nie
gui-

pa-
atc-
des
ne-

i su
en
au-

fun-
defi-
irse
ual-
nte.
en-
mos
real
tein
ente
de
ido,
ang
par-

au-
n el

2.2.4. Funciones rítmicas

Esta función fue igualmente reconocida y reivindicada, desde muy pronto —a veces incluso *contra* la precedente (especialmente en el caso de quienes sostenían el «cine puro» de la década de 1920). Entre otras cosas se propuso caracterizar al cine como «música de la imagen», verdadera combinatoria de ritmos. Pero, como ha demostrado Jean Mitry en un análisis muy ajustado al que no podemos menos que remitir, nada hay en común entre el ritmo fílmico y el musical (esencialmente porque la vista, perfectamente preparada para percibir las proporciones —es decir los ritmos espaciales— percibe mal los ritmos de duración, a los que el oído, en cambio, es muy sensible). El ritmo fílmico se presenta, pues, como la superposición y la combinación de dos tipos de ritmos, completamente heterogéneos:

— *ritmos temporales*, que han encontrado un lugar en la banda sonora (aunque no debemos excluir absolutamente la posibilidad de jugar con duraciones de formas visuales, y al cine «experimental» en su conjunto le tienta a menudo la producción de tales ritmos visuales);

— *ritmos plásticos*, que pueden resultar de la organización de las superficies en el cuadro, de la distribución de intensidades luminosas, de los colores, etcétera (problema clásico de los teóricos de la pintura del siglo xx como Klee o Kandinsky).

Al distinguir estos tres grandes tipos de funciones nos hemos alejado de una descripción inmediata de las *figuras* concretas del montaje, que se presentan produciendo varios efectos simultáneos; bastará un ejemplo para demostrarlo:

Tomemos una figura muy trivial, el «raccord sobre un gesto», que consiste en enlazar dos planos de forma que el final del primero y el principio del segundo muestren respectivamente (y bajo puntos de vista diferentes) el principio y el fin del mismo gesto. Este enlace producirá (al menos):

— un efecto sintáctico de *enlace* entre los dos planos (por la continuidad del movimiento aparente de un lado y otro de la unión),

— un efecto semántico (narrativo), en la medida que esta figura forma parte del arsenal de las convenciones clásicas destinadas a traducir la continuidad temporal,

— eventuales efectos de sentido connotado (según la amplitud del descarte entre los dos encuadres y la naturaleza del propio gesto),

— un posible efecto rítmico, ligado a la cesura introducida en el interior de un movimiento.

La idea de describir «clases de montaje» y de construir tipologías es también muy antigua; durante mucho tiempo se ha traducido en la fabricación de «tablas» (= cuadrículas) de montaje. Estas tablas, en general fundadas más o menos directamente sobre la práctica misma de sus autores, resultan siempre interesantes; pero su intención, en la mayor parte de los casos, es un poco confusa: se trata más de un catálogo de «recetas» destinadas a alimentar la práctica de la fabricación de filmes, que de una clasificación teórica de los efectos del montaje. En relación con nuestra clasificación, definen *tipos complejos* de montaje por combinación de diversos rasgos elementales, tanto en lo que concierne a los objetos como a las modalidades de acción y los efectos buscados. Es decir, que la idea misma de «tabla» de montaje, que ha determinado una etapa importante en la formalización de la reflexión sobre el cine, está hoy ampliamente superada.

Para terminar, demos rápidamente algunos ejemplos de estas «tablas»:

Balázs, sin pretensión de sistematizar, enumera unos cuantos tipos de montaje: «ideológico», metafórico, poético, alegórico, intelectual, rítmico, formal y subjetivo.

Pudovkin da una nomenclatura diferente, sin duda más racional: antítesis, paralelismo, analogía, sincronismo, *leitmotiv*.

El propio Eisenstein, en una perspectiva bastante particular, propone la siguiente clasificación: montaje métrico, rítmico, tonal, armónico, intelectual.

3. Ideologías del montaje

Por más que hayamos procurado no perder de vista jamás la realidad concreta de los fenómenos fílmicos, la construcción del concepto de montaje amplio que acabamos de exponer — construcción que implicaba una visión lo más general y «objetiva»

oli-
ro-
ida

po-
ra-
ita-
nte
re-
un
na-
na
con
om-
ier-
tos
que
: la

de
ian-
g6-
nás
leit-

icu-
tmi-

s la
del
ons-
va»

posible— nos ha ocultado un hecho histórico esencial: este concepto de montaje es tan importante para la teoría del cine, sobre todo (y quizá de modo esencial) porque ha sido motivo de enfrentamientos extremadamente profundos y duraderos entre dos concepciones radicalmente opuestas del cine.

La historia del cine desde finales de la década de 1910, y la de las teorías cinematográficas desde sus orígenes, muestran la existencia de dos grandes tendencias que, bajo nombres de autores y escuelas diversas, y adoptando variadas formas, se han opuesto de forma constante y a menudo muy polémica:

— una primera tendencia es la de todos los cineastas y teóricos para quienes el montaje, como técnica de producción (de sentido, de afectos...), se considera más o menos como el elemento dinámico del cine. De acuerdo con la locución «montaje-soberano», a veces utilizada para designar, entre las películas de la década de 1920, las que representaron esta tendencia (sobre todo las soviéticas), éste se apoya sobre una valorización muy fuerte del principio de montaje (es decir, en algunos casos extremos, sobre una sobrevaloración de sus posibilidades);

— por el contrario, la otra tendencia se funda sobre una desvalorización del montaje como tal, y la sumisión estricta de sus efectos a la instancia narrativa o a la representación realista del mundo, consideradas como el objetivo esencial del cine. Esta tendencia, por otro lado ampliamente dominante en la mayor parte de la historia del cine, está bien descrita por la idea de «transparencia» del discurso fílmico, que encontraremos dentro de un instante.

Resumiendo: si estas tendencias han estado, según las épocas, encarnadas y especificadas de formas muy diversas, no cabe duda que su antagonismo, aun en nuestros días, ha definido dos grandes *ideologías* del montaje y, correlativamente, dos grandes maneras ideológico-filosóficas del propio cine, como arte de la representación y de la significación con vocación de masas.

Es imposible presentar en pocas páginas un cuadro detallado de todas las actitudes adoptadas en esta materia desde hace sesenta años. Y ya que manifiestan de una forma radical y casi extremista, respectivamente, cada una de estas dos posiciones, exponemos y oponemos los sistemas teóricos de André Bazin y de S. M. Eisenstein. No se trata de decir que uno u otro son nece-

sariamente «jefes de fila» de una u otra escuela (por otro lado, los tipos de influencia que han podido ejercer respectivamente son muy diferentes): los hemos escogido porque los dos han elaborado un sistema estético, una teoría del cine, de cierta coherencia; porque en uno y en otro los presupuestos ideológicos están muy claramente afirmados y, finalmente, porque ambos otorgan a la cuestión del montaje —en sentidos opuestos— un lugar central en su sistema.

3.1. André Bazin y el cine de la «transparencia»

El sistema de Bazin se apoya sobre un postulado ideológico de base, articulado en dos tesis complementarias que se podrían formular así:

— en la realidad, en el mundo de lo real, ningún acontecimiento está dotado de un sentido determinado *a priori* (es lo que Bazin designa con la idea de una «ambigüedad inmanente a lo real»);

— el cine tiene una vocación «ontológica» de reproducir lo real respetando al máximo esta característica esencial: el cine debe, pues, producir representaciones dotadas de la misma «ambigüedad», o por lo menos intentarlo.

En particular esta exigencia se traduce, para Bazin, en la necesidad de que el cine reproduzca el mundo real en su continuidad física y de acontecimientos. En «Montaje prohibido» dice:

«La especificidad cinematográfica reside en el simple respeto fotográfico de la unidad de la imagen» —tesis en la que se puede ver todo lo que tiene de paradójico y provocador en relación con otras concepciones de la «especificidad» del cine (en especial aquella que la busca precisamente en el montaje). En el mismo texto, Bazin desarrolla esta aserción de la forma siguiente:

«Es preciso que lo imaginario tenga sobre la pantalla la densidad espacial de lo real. El montaje sólo se puede utilizar en sus límites precisos, so pena de atentar contra la propia ontología de la fábula cinematográfica».

Ideológicamente hablando, lo esencial de las concepciones bazinianas se deduce de estos principios que le llevan a reducir considerablemente el lugar concedido al montaje.

Sin pretender ser exhaustivos, describiremos esas concepciones relativas al montaje según los tres ejes siguientes:

3.1.1. El «montaje prohibido»

Tal como confiesa el propio André Bazin, se trata en realidad de un caso completamente particular, pero que para nosotros es valioso como caso límite (y por eso mismo, como manifestación particularmente clara de los principios en juego). Bazin da así la definición de este caso particular:

«Cuando lo esencial de una situación depende de una presencia simultánea de dos o más factores de la acción, el montaje está prohibido. Retoma sus derechos cada vez que el sentido de la acción no dependa de la contigüidad física, incluso si ésta se encuentra implicada». André Bazin, «Montaje prohibido», en *Qu'est-ce que le cinéma?*

Naturalmente, esta definición carece de significación si no se dice lo que se considera como lo «esencial» de una «situación» (el «sentido» de la acción). Hemos visto que, para Bazin, lo primero es la situación, en tanto que pertenece al mundo real, o a un mundo imaginario análogo al real; es decir, siempre que su significación no esté «determinada *a priori*». Por consiguiente, para él «lo esencial de la situación» no puede designar más que esta famosa «ambigüedad», esa ausencia de significación impuesta, a la que él concede tanta importancia. Para él, el montaje será «prohibido» (destaquemos de pasada la *normatividad* característica del sistema de Bazin), cada vez que la situación real —o mejor dicho, la situación *referencial* del acontecimiento diegético en cuestión— sea muy «ambigua»: cada vez, por ejemplo, que el resultado de la situación sea imprevisible (al menos en principio).

El ejemplo privilegiado sobre el que insiste, es el que coloca en una misma toma, en la diégesis, dos antagonistas cualesquiera: por ejemplo, un cazador y su presa: éste es, por

excelencia, un acontecimiento de salida inesperada (el cazador puede o no atrapar su presa; en algunos casos puede, incluso —y esto fascina a Bazin— ser devorado por ella); desde ese momento, a los ojos de Bazin, toda resolución de esta situación por el juego del montaje —por ejemplo, un montaje alternado, una serie de planos sobre el cazador, una serie de planos sobre la presa— es pura trampa.

3.1.2. La transparencia

En muchos (¿la mayor parte?) de los casos prácticos, el montaje no tendrá que ser estrictamente «prohibido»: la situación se podrá representar por medio de una sucesión de unidades filmicas (es decir, para Bazin, de planos) discontinuas, pero a condición que esta discontinuidad esté lo más *enmascarada* posible: es la famosa idea de «transparencia» del discurso fílmico, que designa una estética particular (pero de hecho muy extendida, casi dominante) de cine, según la cual el filme tiene como función esencial *dejar ver* los acontecimientos representados y no dejarse ver a sí mismo como filme. Lo esencial de esta concepción está definido así por Bazin:

«Cualquiera que sea el filme, su finalidad estriba en proporcionarnos la ilusión de asistir a sucesos reales que tienen lugar ante nosotros como en la vida cotidiana. Pero esta ilusión encubre una superchería esencial, ya que la realidad existe en un espacio continuo y la pantalla nos presenta de hecho una sucesión de pequeños fragmentos llamados "planos" cuya elección, orden y duración constituyen precisamente lo que denominamos "planificación" del filme. Si intentamos, mediante un consciente esfuerzo de atención, percibir las rupturas impuestas por la cámara al desarrollo continuo del suceso representado y comprender por qué nos son naturalmente insensibles, advertimos que las toleramos porque permiten de todas formas que subsista en nosotros la impresión de una realidad continua y homogénea» (André Bazin, *Orson Welles*, Fernando Torres, editor, 1973, pág. 69).

Vemos pues que en este sistema, de forma muy coherente, lo que se considera primordial es siempre «un suceso real» en su

don
uso
ese
tua-
al-
de

el
ua-
des
o a
osi-
co,
en-
mo
no
ión

ro-
nen
ilu-
dad
de
ola-
en-
ra-
bir
uo
itu-
que
ión
ron

lo
su

El montaje y los raccords: algunos ejemplos en *Muriel*, de Alain Resnais (1965).



plano 32



plano 33

Raccord en continuidad del movimiento del gesto de un personaje.



plano 56



plano 57

Raccord en campo contra-campo, con efecto.



plano 489



plano 490

Raccord en plano subjetivo: Alphonse descuelga el teléfono.



plano 497



plano 498

Raccord en el eje que pone de relieve el movimiento de un personaje:
Hélène se lanza a los brazos de Alphonse.



plano 623



plano 624

Raccord sobre el gesto de un personaje: Bernard abre brutalmente un
cajón y vuelve la cabeza hacia Hélène, que está fuera de campo.



plano 633



plano 634

Raccord con elipsis marcada acentuando el gesto de un personaje.
El plano 633 muestra a los personajes preparando la comida. El plano
634 encadena bruscamente sobre Bernard, sentado y bebiendo.

«continuidad» (y evidentemente en este supuesto se podría hacer una provechosa crítica de Bazin).

Concretamente, esta «impresión de continuidad y homogeneidad» se ha obtenido de un trabajo formal que caracteriza el período de la historia del cine llamado a menudo «cine clásico», y cuya idea más representativa es la de *raccord* (enlace). El *raccord*, cuya existencia concreta se deduce de la experiencia de montadores del «cine clásico» durante decenios, se definiría como todo cambio de plano *insignificante como tal*, es decir, como toda figura de cambio de plano en la que se intenta preservar, a una y otra parte del corte, los elementos de *continuidad*.

El lenguaje clásico ha encontrado un gran número de figuras de *raccord*, que no podemos citar en su totalidad. Las principales son:

— el *raccord* sobre una mirada: un primer plano nos muestra un personaje que mira alguna cosa (generalmente fuera de campo); el plano siguiente muestra el objeto de esta mirada (que puede ser, a su vez, otro personaje mirando al primero: se tiene entonces lo que se denomina «campo/contracampo»);

— el *raccord* de movimiento: un movimiento que, dotado en el primer plano de una velocidad y dirección determinadas, se verá repetido en el segundo plano (sin que el soporte de los dos movimientos sea forzosamente el mismo objeto diegético) con una dirección idéntica y una velocidad aparentemente comparable;

— el *raccord* sobre un gesto: un gesto realizado por un personaje, se inicia en un primer plano y se acaba en el segundo (con un cambio en el punto de vista);

— el *raccord* de eje: dos momentos sucesivos (eventualmente separados por una ligera elipsis temporal) de una misma situación son tratados en dos planos; el segundo se filmará siguiendo la misma dirección, pero la cámara se habrá acercado o alejado en relación al primero.

Esta lista está lejos de ser exhaustiva: sin embargo, permite constatar que el *raccord* puede funcionar poniendo en juego elementos *puramente formales* (movimiento, independientemente de su soporte) y elementos *plenamente diegéticos* (una «mirada» representada).

Apuntemos que, en este punto, el sistema de Bazin ha sido retomado y ampliado por toda una tradición «clásica» de la



estética del filme. Por ejemplo, Noël Burch tiene una descripción bien detallada de las diversas funciones del raccord, según los distintos cortes espaciales y temporales que determina.

3.1.3. El rechazo del montaje fuera de raccord

Como consecuencia lógica de las consideraciones precedentes, Bazin rechaza prestar atención a la existencia de fenómenos de montaje fuera del paso de un plano al siguiente. La manifestación más espectacular de este rechazo se encuentra, sin duda, en la manera de valorar (en Orson Welles, principalmente) el uso de la filmación en profundidad de campo y en plano-secuencia que, según él, produce de forma unívoca un «triunfo del realismo». En efecto, si para Bazin el montaje sólo puede *reducir* la ambigüedad de lo real, forzándolo a adquirir un sentido (al obligar al filme a convertirse en discurso), por el contrario, la filmación en planos largos y profundos, que muestran «más tiempo» de realidad en un solo y único fragmento de filme y colocan todo lo que aparece en una situación de igualdad ante el espectador debe, lógicamente, ser más respetuoso con lo «real».

«En contra de lo que se podría creer a primera vista, el montaje en profundidad tiene una mayor carga semántica que el analítico. No es menos abstracto que el otro, pero el suplemento de abstracción que aporta al relato le viene precisamente de un aumento de realismo. Realismo ontológico, que devuelve al objeto y al decorado su contenido existencial, su carga de presencia; realismo dramático, que se niega a separar al actor del decorado, el primer plano del conjunto de la escena; realismo psicológico, que vuelve a situar al espectador en auténticas condiciones de percepción, nunca determinadas a priori» (André Bazin, *Orson Welles*, pág. 70).

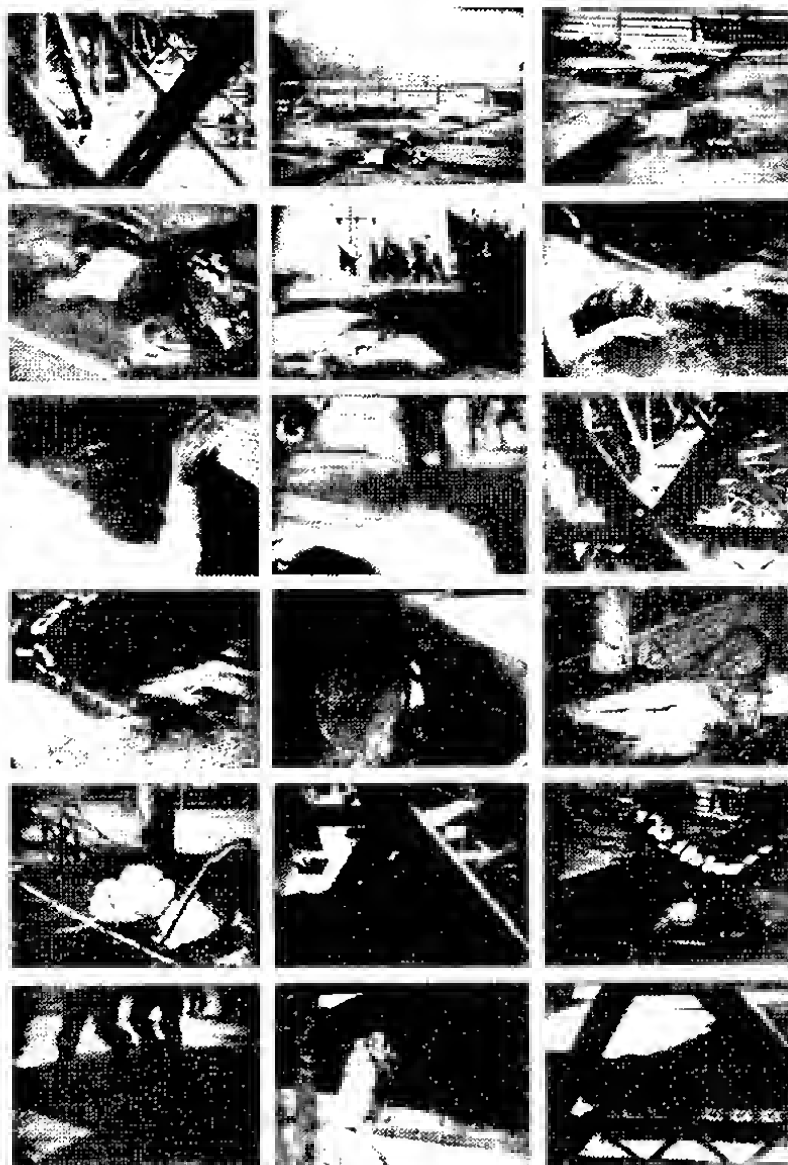
Una vez más podemos comprobar que, si estas notas son del todo coherentes con la auténtica obsesión en la continuidad que define el sistema de Bazin, proceden de una cierta ceguera respecto a lo que, en los filmes de donde toman el pretexto (especialmente *Ciudadano Kane*), las contradiría directamente: en la

es,
de
ón
la
la
ue,
».
bi-
al
en
ali-
que
be,

el
que
ple-
isa-
que
su
pa-
de
pec-
ter-

del
que
res-
spe-
n la

Un ejemplo particularmente revelador de las concepciones eisenstenianas del montaje en *Octubre* (1927).





Октябрь, реж. С. М. Эйзенштейн (1927).

película de Welles, ampliamente analizada por Bazin, la profundidad de campo se utiliza tanto para producir efectos de montaje —por ejemplo, al yuxtaponer en una misma imagen dos escenas representadas de modos relativamente heterogéneos— como para exponer «en igualdad» todos los elementos de la representación. Igualmente la longitud de los planos sirve para producir, en especial gracias a los numerosos movimientos de cámara, transformaciones o rupturas en el interior de los planos, que se acercan plenamente a los efectos de montaje.

3.2. S. M. Eisenstein y el «cine-dialéctico»

El sistema de Eisenstein, quizá menos monotemático que el de Bazin, es coherente en un sentido radicalmente opuesto. El postulado ideológico de base que lo fundamenta, excluye toda consideración de una supuesta «realidad» que encerrara en sí misma su propio sentido, y a la que no sería necesario tratar. Se puede decir que para Eisenstein, en última instancia, la realidad no tiene ningún interés fuera del sentido que se le da, de la lectura que se hace de ella; a partir de ahí el cine se concibe como un instrumento (entre otros) de esa lectura: el cine no tiene la obligación de reproducir «la realidad» sin intervenir en ella sino, por el contrario, reflejar esa realidad dando al mismo tiempo un cierto juicio ideológico sobre ella (exponiendo un discurso ideológico).

Sin duda, surge ahí un problema que la teoría baziniana no resolvía (mejor dicho que eludía): el del *criterio de verdad* de tal discurso. Para Eisenstein, la elección es clara: lo que garantiza la verdad del discurso proferido por el filme es su conformidad a las leyes del materialismo dialéctico y al materialismo histórico (y a veces, dicho de forma más bruta!, su conformidad a las tesis políticas del momento). Para Bazin, si hay un criterio de verdad, está contenido en la realidad misma; es decir, se fundamenta, en última instancia, en la existencia de Dios.

Así pues, el filme será considerado por Eisenstein menos como representación que como discurso articulado, y su reflexión

sobre el montaje consiste principalmente en definir esta «articulación». Distinguiremos, una vez más, tres ejes principales:

3.2.1. El fragmento y el conflicto

El concepto de «fragmento», que es absolutamente específico del sistema de Eisenstein, designa la unidad fílmica; lo primero que hemos de señalar es que, a diferencia de Bazin, y por lógica, Eisenstein no considera nunca que esta unidad sea necesariamente asimilable al *plano*: el «fragmento» es una unidad fílmica que en la práctica casi siempre se confunde con el plano (más si pensamos que el cine de Eisenstein se caracteriza por tener unos planos muy cortos) pero que puede, al menos en teoría, definirse de otra manera (puesto que es una unidad no de representación, sino de discurso).

Este concepto, además, es muy polisémico y Eisenstein lo define con tres acepciones bastante diferentes (aunque complementarias):

— en primer lugar, el fragmento se considera como elemento de la cadena sintagmática del filme: en ese sentido, se define por las relaciones, las articulaciones que le vinculan a los fragmentos que le rodean;

— en segundo lugar, el fragmento como imagen fílmica está concebido como descomponible en un gran número de elementos materiales, que corresponden a los diversos parámetros de la representación fílmica (luminosidad, contraste, «grano», «sonoridad gráfica», color, duración, amplitud del cuadro, etcétera); esta descomposición se considera como un medio de «cálculo», de dominio de los elementos expresivos y significantes del fragmento. En consecuencia, las relaciones entre fragmentos se describirán como articulaciones entre los parámetros constitutivos de un fragmento dado con los parámetros constitutivos de uno u otros fragmentos, en un cálculo complejo (y, en realidad, siempre incierto).

Un ejemplo de este «cálculo», citado por el propio Eisenstein, es la secuencia de «nieblas en el puerto de Odessa» en el *Acorazado Potemkin* (1926), justo antes del entierro de Va-

koulintchouk, el marinero muerto. En esta secuencia, los fragmentos están articulados por esencia en función de dos parámetros: el «oscurecimiento» (que se analizaría a su vez en una gama de grises, un grado de difuminación, etcétera) y la «luminosidad».

— finalmente, el concepto de fragmento encierra un cierto tipo de relación con el referente: el fragmento, tomado de la realidad (una realidad organizada ante y para la cámara), opera sobre ella como un *corte*: es, exactamente, lo opuesto a la «ventana abierta al mundo» de Bazin. El cuadro tiene siempre en Eisenstein un cierto valor de cesura entre dos universos heterogéneos, el del campo y el del *fuera de cuadro* (la idea de fuera de campo, salvo en raras excepciones, apenas la utiliza). Bazin, quien pese a la fuerza normativa de sus propias opciones, había entendido muy bien el fondo del problema, hablaba de dos concepciones opuestas en el cuadro: una «centrífuga» —abierta sobre un exterior supuesto, un fuera-campo ; otra «centrípeta» —sin ningún referente fuera, definida tan sólo como imagen—; por supuesto, el fragmento eisensteniano se deduce de esta segunda concepción.

Este concepto del fragmento, en todos los niveles que lo definen, manifiesta una concepción del filme como *discurso articulado*: el cierre del cuadro focaliza la atención sobre el sentido aislado; este sentido, construido analíticamente según las características materiales de la imagen, se combina y articula de forma explícita y tendencialmente *unívoca* (el cine eisensteniano «fulmina la ambigüedad», según la fórmula de Roland Barthes).

Correlativamente, la producción de sentido, en el encadenamiento de fragmentos sucesivos, está pensada por Eisenstein bajo el modelo de *conflicto*. Si la idea de «conflicto» no es absolutamente original (surge directamente del concepto de «contradicción», tal como se expone en la filosofía marxista, el «materialismo dialéctico»), el uso que hace Eisenstein del mismo no deja de ser sorprendente por su extensión y su sistematismo. El conflicto para él es el modo más claro de interacción entre dos unidades *cualesquiera* del discurso fílmico: conflicto de fragmento a fragmento, desde luego, pero también en el «interior del fragmento», de forma específica sobre tal o cual parámetro particular.

Citemos, entre muchos textos posibles, unos extractos de un artículo de 1929:

«Desde mi punto de vista, el montaje no es una idea compuesta de fragmentos colocados uno detrás de otro, sino una idea que *nace* del enfrentamiento entre dos fragmentos independientes. (...)

Como ejemplos de conflictos, se podrían mencionar:

1. El conflicto gráfico.
2. El conflicto de superficies.
3. El conflicto de volúmenes.
4. El conflicto espacial.
5. El conflicto de iluminaciones.
6. El conflicto de los ritmos (...).
7. El conflicto entre el material y el encuadre (*deformación espacial* por el punto de vista de la cámara).
8. El conflicto entre el material y su espacialidad (*deformación óptica* por el objetivo).
9. El conflicto entre el proceso y su temporalidad (*ralentí, aceleración*).
10. El conflicto entre el conjunto del complejo óptico y cualquier otro parámetro.»

«Dramaturgia de la forma fílmica.»

Al igual que la idea de descomposición analítica del fragmento en todos sus parámetros constitutivos, esta lista no podía ser exhaustiva (aunque Eisenstein, utópicamente, lo quiera dar a entender): la lista vale sobre todo por la tendencia que pone de manifiesto, la de una productividad multiplicada del principio del montaje. El concepto de montaje «productivo», tal como lo hemos enunciado un poco más atrás, funciona en este caso plenamente.

3.2.2. Extensión del concepto de montaje

Como consecuencia inmediata de lo que se acaba de decir, el montaje será, en este sistema, el principio único y central que rija toda producción de significaciones parciales producidas en un filme dado. Eisenstein no deja de insistir sobre este punto: dedica una importante parte de su tratado acerca del montaje, de 1937-

1940, a demostrar que el *encuadre* no es más que un caso particular surgido de la problemática general del montaje (partiendo de que el encuadre y la *composición* aspiran ante todo a *producir sentido*).

Desde este punto de vista la última etapa de su reflexión es la del «contrapunto audio-visual», expresión que intenta describir el cine sonoro como juego contrapuntístico generalizado entre *todos* los elementos, todos los parámetros fílmicos: tanto los de la imagen, ya tratados en la definición de fragmento visual, como los del sonido. La idea no es nueva en relación a sus propias prácticas analíticas sobre la imagen, pero es históricamente importante, pues representa casi la única tentativa sistemática para pensar los elementos sonoros de un filme de otra forma que no sea la redundancia y la sumisión del sonido a la instancia escénico-visual. En la teoría eisensteniana (si no en sus filmes, puesto que la única película en la que pudo aplicar esta idea hasta el final, *El prado de Bejin*, rodada en 1935-1936, fue prohibida y más tarde extraviada), los diversos elementos sonoros, palabras, ruidos, músicas, participan en igualdad con la imagen, y de modo bastante autónomo respecto a ella y a la constitución del sentido: pueden, según los casos, reforzarla, contradecirla o, simplemente, tener un discurso «paralelo».

3.2.3. La influencia sobre el espectador

Finalmente, la última determinación de todas las consideraciones sobre la forma fílmica es el hecho de que ésta (que para Eisenstein se analiza inmediatamente como vehículo de un sentido predeterminado, buscado y dominante) tiene a su cargo influir, «modelar» al espectador. Sobre este punto, el vocabulario de Eisenstein ha variado enormemente en el curso de los años —variaciones que siguen los modelos del psiquismo del espectador, los cuales adopta sucesivamente— pero la preocupación siempre ha permanecido esencial y central. Lo importante respecto a la coherencia del sistema es demostrar que todos los modelos que utiliza para describir la actividad psíquica del espectador tienen en común, a pesar de su gran diversidad, el suponer una cierta ana-

logía entre los procesos formales en el filme y el funcionamiento del pensamiento humano.

En la década de 1920, Eisenstein se refería habitualmente a la «reflexología», por la que todo comportamiento humano conduce a la composición de un gran número de fenómenos elementales del tipo estímulo → reacción. Incluso, aunque no llega a afirmar que se puedan calcular *todos* los parámetros definidores de un fragmento, a Eisenstein le tienta la idea de que se puede calcular el efecto elemental de todos estos *estímulos* y, por tanto, dominar el efecto psicológico producido por el filme.

Más tarde, buscará la analogía funcional entre el cine y el pensamiento en representaciones más globales, menos mecánicas, de este último, lo que le llevará a defender la idea de un «éxtasis» filmico al que responderá, de forma «orgánica», una «salida fuera de sí» del espectador que colocaría su adhesión afectiva/intelectual en el filme.

Por tanto, todo enfrenta —y no solamente la cuestión del montaje— a los teóricos Bazin y Eisenstein; no se trata, como se habrá comprendido, que haya entre ellos un antagonismo término a término, surgido de tomas de posición sobre conceptos comunes: la contradicción es mucho más radical, puesto que entre estos dos sistemas no hay prácticamente nada en común: no sólo sus apreciaciones (sobre el lugar del montaje, por ejemplo) son divergentes, sino que, literalmente no hablan de la misma cosa. Lo que interesa a Bazin es tan sólo la reproducción fiel y «objetiva» de una realidad que tiene todo el sentido en sí misma, mientras que Eisenstein concibe el cine como discurso articulado, comprobado, que se sostiene nada más que por una referencia figurativa a la realidad.

Estas dos actitudes ideológicas no son, desde luego, las únicas posibles: pero la verdad es que, durante decenios, han ocupado el centro de una polémica a veces difusa, siempre aguda, entre los que «creen en la imagen» y los que «creen en la realidad» (Bazin). El sistema de Bazin puede ser menos ajustado conceptualmente que el de Eisenstein, pero tiene, en compensación, una especie de carácter de «evidencia» (en nuestra sociedad) que explica la enorme influencia que ha ejercido sobre una generación de teó-

ricos (aún se encuentran temas y razonamientos muy bazinianos, por ejemplo, en los apasionantes textos escritos por Pier Paolo Pasolini a finales de la década de 1960). Por el contrario, el sistema de Eisenstein, mal conocido durante mucho tiempo (los textos de Eisenstein ocupan miles de páginas, la mayoría de ellas inéditas), habían quedado, hasta estos últimos años, como una curiosidad de museo poco más o menos. Su redescubrimiento ha ido acompañado, bien de manera significativa, del gran movimiento ideológico que a principios de la década de 1970 se tradujo, en el cine, en una viva crítica de las tesis bazinianas (en nombre de un cine «materialista» opuesto a un cine de la «transparencia»).

Lecturas sugeridas

1. LA FUNCION NARRATIVA DEL MONTAJE

CHATEAU, D.

1978 «Montage et récit», en *Cahiers du XX^e siècle*, n.º 9.

ROPARS-WUILLEUMIER, M.-C.

1971 «Fonction du montage dans la constitution du récit au cinéma», en *Revue des sciences humaines*, enero.

SOURIAU, A.

1953 «Succession et simultanéité dans le film», en *L'univers filmique* (bajo la dirección de E. Souriau), París.

2. DEFINICIONES EXTENSIVAS DE LA IDEA DE MONTAJE

AMENGUAL, B.

1971 *Clefs pour le cinéma*, París. Ed. Seghers, págs. 149-164.

BALÁZS, B.

1977 *L'esprit du cinéma*, París, caps. 5 y 6.

METZ, CH.

1972 «Montage et discours dans le film», en *Essais sur la signification au cinéma*, tomo 2, París, Ed. Klincksieck.

3. EL RITMO

BURCH, N.

- 1969 «Plastique du montage», en *Praxis du cinéma*, París (traducción castellana en Editorial Fundamentos, *Praxis del cine*, Madrid, 1970).

MITRY, J.

- 1966 *Esthétique et psychologie du cinéma*, París, caps. 9 y 10 (traducción castellana en Siglo XXI, *Estética y psicología del cine*, Madrid, 1978).

4. LAS IDEOLOGIAS DEL MONTAJE

AUMONT, J.

- 1979 *Montage Eisenstein*, París.

BAZIN, A.

- 1975 «Montage interdit», en *Qu'est-ce que le cinéma?*, Ed. du Cerf, París (traducción castellana en Ediciones Rialp, *¿Qué es el cine?*, Madrid, 1966).

EISENSTEIN, S. M.

- 1974 *Au-delà des étoiles*, París.

NARBONI, J., PIERRE, S., RIVETTE, J.

- 1969 «Montage», en *Cahiers du cinéma*, n.º 210, París.

5. LA FUNCION «EXPRESIVA» DEL MONTAJE

PUDOVKIN, V.

- 1958 *Film technique*, Nueva York, págs. 66-78.

Para la historia y la práctica del montaje, en una perspectiva clásica, la referencia de base sigue siendo:

REISZ, K. y MILLAR, G.

- 1968 *The Technique of Film Editing*, 2.ª edición, Londres, Nueva York, Focal Press.

3. Cine y narración

1. El cine narrativo

1.1. El encuentro del cine y de la narración

En la mayoría de los casos, ir al cine es ir a ver una película que cuenta una historia. La afirmación tiene todas las apariencias de un axioma, tan consustanciales parecen cine y narración; sin embargo, no es exactamente así.

La excelente relación de los dos no era tan evidente al principio: en los primeros días de su existencia, el cine no estaba destinado a convertirse en masivamente narrativo. Podría haber sido un instrumento de investigación científica, un útil del reportaje o el documental, una prolongación de la pintura, o simplemente una distracción ferial efímera. Estaba concebido como un medio de registro que no tenía vocación de contar historias con procedimientos específicos.

Si ésta no era necesariamente una vocación, y por tanto el encuentro del cine y la narración tiene algo de fortuito, del orden de un hecho de civilización, había, sin embargo, varias razones para que este encuentro se produjera. Entre ellas destacaremos tres, de las que las dos primeras afectan a la materia de la propia expresión cinematográfica: la imagen móvil figurativa.

a. *La imagen móvil figurativa*

El cine, medio de registro, ofrece una imagen figurativa en la que, gracias a un determinado número de acuerdos (sobre este punto, véase un poco más atrás «El cine, representación visual»), los objetos fotografiados se reconocen. Pero el solo hecho de representar, de mostrar un objeto de tal manera que se reconozca, es un acto de ostentación que implica que se quiere decir alguna cosa a propósito de este objeto. Así, la imagen de un revólver no es el equivalente exclusivo del término «revólver», sino que comporta implícitamente un enunciado del tipo «aquí hay un revólver», «esto es un revólver», que deja traslucir la ostentación y la voluntad de significar el objeto más allá de su simple representación.

Por otra parte, incluso antes de su reproducción, todo objeto transmite a la sociedad en la que se hace reconocible, una cantidad de valores que él representa y «cuenta»: todo objeto es en sí mismo un discurso. Es una muestra social que, por su posición, se convierte en un eje del discurso de ficción, puesto que tiende a recrear a su alrededor (mejor dicho, quien lo mira tiende a recrearlo) el universo social al que pertenece. Toda figuración, toda representación conduce a la narración, aunque sea embrionaria, por el peso del sistema social al que pertenece lo representado, y por su ostentación. Para advertirlo, basta mirar los primeros retratos fotográficos que se convierten de modo instantáneo en pequeños relatos.

b. *La imagen en movimiento*

Sí a menudo se ha insistido en la restitución cinematográfica del movimiento para subrayar su realismo, en general se ha prestado menos atención a la cuestión de que la imagen en movimiento es una imagen en perpetua transformación, que trasluce el paso de un estado de lo representado a otro estado, y necesita un tiempo para el movimiento. Lo representado en el cine lo es en devenir. Todo objeto, todo paisaje, por muy estático que sea, se encuentra, por el simple hecho de ser filmado, inscrito en la duración, y es susceptible de ser transformado.

El análisis estructural literario ha puesto en evidencia que toda historia, toda ficción, puede reducirse a un camino de un

en
ste
»),
de
oz-
al-
ón-
no
un
ón
re-

eto
an-
en
ón,
nde
e a
ón,
rio-
en-
pri-
ntá-

fica
res-
ovi-
nce
sita
) es
sea,
i la

que
un

estado inicial a un estado terminal, y puede ser esquematizada por una serie de transformaciones que se encadenan a través de sucesiones del tipo: fechoría a punto de cometer—fechoría cometida—hecho que se debe castigar—proceso de castigo—hecho castigado—beneficio conseguido.

Nos encontramos con que el cine ofrece a la ficción, a través de la vía indirecta de la imagen en movimiento, una duración y una transformación: en parte por estos puntos comunes, se ha conseguido el encuentro del cine y de la narración.

c. *La búsqueda de una legitimidad*

La tercera razón que se puede encontrar surge de un hecho histórico: la posición del cine en sus inicios. «Invención sin porvenir», como la declaraba Lumière, era en sus primeros tiempos un espectáculo un poco despreciable, una atracción de feria que se justificaba esencialmente —pero no únicamente— por la novedad técnica.

Salir de este relativo gueto exigía que el cine se colocara bajo los auspicios de las «artes nobles», que eran, en la transición del siglo XIX al XX, el teatro y la novela, y tenía que demostrar de alguna manera que también podía contar historias «dignas de interés». No es que los espectáculos de Méliès no contaran ya pequeñas historias, pero no poseían las formas desarrolladas y complejas de una obra de teatro o de una novela.

Por tanto, para poder ser reconocido como un arte, el cine se esforzó en desarrollar sus capacidades narrativas.

En 1908 se creó en Francia la Société du Film d'Art, cuya ambición era «reaccionar contra el aspecto popular y mecánico de los primeros filmes» llamando a renombrados actores teatrales para adaptar temas literarios como *El retorno de Ulises*, *La dama de las camelias*, *Ruy Blas* y *Macbeth*. La película más conocida de esta serie es *El asesinato del duque de Guisa* (guion del académico Henri Lavedan, partitura musical de Camille Saint-Saëns) con el actor Le Bargy, quien firmó la realización (1908).

1.2. El cine no narrativo: dificultades de una frontera

1.2.1. Narrativo/no narrativo

Narrar consiste en relatar un acontecimiento, real o imaginario. Esto implica por lo menos dos cosas: en primer lugar, que el desarrollo de la historia se deje a la discreción del que la cuenta y que pueda utilizar un determinado número de trucos para conseguir sus efectos; en segundo lugar, que la historia tenga un desarrollo reglamentado a la vez por el narrador y por los modelos en los que se conforma.

El cine narrativo es hoy el dominante, al menos en el plano del consumo. En el terreno de la producción, no se debe olvidar el importante lugar que ocupan las películas de tema industrial, médico o militar. Por lo tanto, no se debe asimilar cine narrativo y esencia del cine, puesto que con ello se desprendería el lugar que han tenido, y que aún tienen en la historia del cine, los filmes de «vanguardia», «underground»¹ o «experimentales» que se definen como no-narrativos.

La distinción comúnmente admitida entre cine narrativo y no-narrativo, si bien pone de manifiesto cierto número de diferencias entre los productos y sus prácticas de producción, no parece que se pueda mantener en bloque. No es posible oponer directamente el cine «NRI» (narrativo-representativo-industrial) al cine «experimental» sin caer en la caricatura. Y ello por dos razones contrapuestas:

— En el cine narrativo no todo es forzosamente narrativo-representativo, por cuanto dispone de todo un material visual que no es representativo: los fundidos en negro, la panorámica sucesiva, los juegos «estéticos» de color y de composición.

Numerosos análisis fílmicos recientes han descubierto en Lang, Hitchcock o Eisenstein momentos que, esporádicamente, escapan a la narración y a la representación. Es lo que se llama «cine de destellos» (o «flicker-film», que utiliza brevísimas apariciones de imágenes negras en la oposición «imagen muy blanca-

1. Literalmente: «subterráneo». El término ha designado, en la década de 1960, un conjunto de filmes producidos «fuera del sistema» por cineastas como Kenneth Anger, Jonas Mekas, Gregory Markopoulos, Andy Warhol y Stan Brakhage.

imagen muy sombría»); se puede encontrar en Fritz Lang (final de *Ministry of fear*, 1943, y de *Perversidad*, 1945) y en filmes negros policíacos de pleno período clásico.

— Por el contrario, el cine que se proclama no-narrativo porque evita recurrir a uno o varios rasgos del cine narrativo, conserva siempre un cierto número de ellos. Además, a veces difiere tan sólo en la sistematización de un procedimiento que se usaba en episodios por los realizadores «clásicos».

Filmes como los de Werner Nekes (*T. WOMEN*, 1972, *Makimono*, 1974) o los de Norman McLaren (*Neighbours*, 1952, *Rhythmic*, 1956, *Chairy Tale*, 1957), que juegan con la progresiva multiplicación de elementos (sin intriga, sin personajes) y la aceleración del o de los movimientos, retoman en realidad un principio tradicional de la narración: dar al espectador la impresión de un desarrollo lógico que necesariamente conduce a un fin, a una resolución.

Por último, para que un filme sea plenamente no-narrativo, tendría que ser no-representativo, es decir, no debería ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa.

Además, si un filme así fuera posible, el espectador, habituado a la presencia de la ficción, tendría tendencia a incorporarla como fuera, incluso allí donde no estuviera: cualquier línea, cualquier color puede servir para provocar la ficción.

1.2.2. Bases de una polémica

Las críticas dirigidas al cine narrativo clásico se apoyan con frecuencia en la idea de que el cine se descarrió al alinearse con el modelo hollywoodiano. Este tendría tres errores: ser americano y, por tanto, políticamente determinado; ser narrativo en la más estricta tradición del siglo XIX; y ser industrial, es decir fabricante de productos calibrados.

Estos argumentos, en parte fundados y justos, no dan cuenta

de la totalidad del cine «clásico». A primera vista dan a entender que el cine narrativo clásico era un cine del significado sin un trabajo o reflexión sobre el significante, y que el cine no-narrativo era un cine del significante sin significado, sin contenido.

Evidentemente, el cine americano es un cine marcado. Pero esto vale para toda la producción cinematográfica. Por otra parte, en el cine, no sólo el contenido es político: el dispositivo cinematográfico en sí mismo lo es por igual, ya sea para un filme narrativo o para un filme no-narrativo (acerca de este punto, véase capítulo 5).

La idea de una alienación del cine narrativo a los modelos novelescos y teatrales se apoya en un doble malentendido:

— de entrada presupone que habría una naturaleza, una «especificidad» del cine que no debería pervertirse comprometiéndola con lenguajes extraños. Hay en esto una vuelta a la creencia en una «pureza original» del cine que está lejos de ser demostrada;

— a continuación, se olvida que el cine ha forjado precisamente sus propios instrumentos, sus figuras particulares, al intentar contar historias y hacerlas perceptibles al espectador.

El montaje alternado se inventó para hacer inteligible que dos episodios que en el filme se suceden (no se les puede hacer aparecer al mismo tiempo en el cuadro) son contemporáneos en la historia.

La planificación y el sistema de los movimientos de cámara tan sólo tienen sentido en función de los efectos narrativos y de su mejor comprensión por parte del espectador.

Desde luego se puede objetar a esto que el cine no-narrativo no recurre a estos «medios» cinematográficos en la medida en que justamente no es narrativo. Pero, como acabamos de ver, el cine experimental conserva siempre algo de narrativo en la medida en que éste no se reduce en exclusiva a una intriga. En fin, esto no impide que esos «medios» sean los que normalmente se aluden cuando se habla de cine.

En la producción industrial estándar, el cine narrativo es cuantitativamente importante e incluso dominante. Pero no es cierto que sea a esta producción a la que se hace referencia cuando se habla de estudios del cine o del lenguaje cinematográfico.

fico, estudios que suelen tomar sus ejemplos de los filmes no-estándar de la producción industrial.

La denuncia de la industria cinematográfica sirve para una revalorización de la creación artística artesanal, como lo expresa bastante bien el adjetivo que a veces se aplica a este cine diferente: independiente. Esta exaltación del artista corre el riesgo de desembocar en una concepción romántica del creador que actúa aisladamente bajo los dictados de una inspiración que no puede explicar.

En conclusión, si no está justificado sacar el cine experimental de los estudios del cine, tampoco justifica nada hacer del cine narrativo «clásico» una cosa acabada sobre la que nada se puede decir porque se repetiría siempre la misma historia y de la misma manera.

Esta repetición de lo mismo es uno de los elementos importantes de la institución cinematográfica, una de las funciones que, aún hoy, quedan por analizar. La sola sumisión a la ideología no permite explicar de forma satisfactoria que los espectadores vayan al cine a ver historias cuyo esquema se repite de filme en filme (véase acerca de este punto el capítulo sobre la identificación).

1.3. Cine narrativo: objetos y objetivos de estudio

1.3.1. Objetos de estudio

Estudiar el cine narrativo exige antes que nada establecer con claridad la diferencia entre los dos términos, como hemos demostrado en los puntos planteados en el párrafo precedente, de forma que no se pueda tomar uno por otro: lo narrativo no es lo cinematográfico, ni a la inversa.

Se definirá lo *cinematográfico*, siguiendo a Christian Metz, no como todo lo que aparece en el cine, sino como lo que tan sólo puede aparecer en el cine, y que constituye por tanto, de forma específica, el lenguaje cinematográfico en el sentido limitado del término.

Los primeros *films d'art*, que se contentaban en gran medida en filmar un espectáculo teatral, contaban con muy pocos elementos específicamente cinematográficos, pese a tener una imagen en movimiento registrada mecánicamente. El «material» tomado no tenía nada o casi nada de cinematográfico.

En cambio, es plenamente cinematográfico el análisis sobre las relaciones entre el campo y el fuera de campo en *Nana*, de Jean Renoir (1926), tal como lo hace Noël Burch.

Lo narrativo es, por definición, extra-cinematográfico, puesto que concierne tanto al teatro como a la novela como a la conversación cotidiana: los sistemas de narración se han elaborado fuera del cine y mucho antes de su aparición. Esto explica que las funciones de los personajes de un filme puedan ser analizadas con los útiles forjados para la literatura por Vladimir Propp (interdicción, transgresión, partida, vuelta, victoria...) o por Algirdas-Julien Greimas (ayudante, oponente...). Estos sistemas de narración operan con otros en el cine, pero no constituyen propiamente hablando lo cinematográfico: son el objeto de estudio de la narratología, cuyo terreno es mucho más amplio que el del solo relato cinematográfico.

Dicho esto, por necesaria que sea esta distinción, no debemos olvidar que los dos conceptos mantienen muchas interacciones y que es posible establecer un modelo propio de lo narrativo cinematográfico, diferente en algunos aspectos de lo narrativo teatral o novelesco (véase por ejemplo *Récit écrit — Récit filmique*, de Francis Vanoye).

Por un lado existen temas de películas, es decir intrigas, asuntos que, por razones que tienen que ver con el espectáculo cinematográfico y sus dispositivos, son tratados con preferencia por el cine. Por otro lado, este tipo de acción reclama de forma más o menos imperativa este tipo de tratamiento cinematográfico. Por el contrario, la manera de filmar una escena puede cambiar el sentido.

Filmar la función «persecución» (unidad narrativa) en montaje alternado de planos «perseguidores-perseguidos» (figura significativa cinematográfica) tendrá un efecto narrativo diferente del de una filmación a partir de un helicóptero, en plano-secuencia (otra figura cinematográfica). En la película

de Joseph Losey *Caza humana* (1970), esta segunda forma de tratamiento pone en evidencia el esfuerzo, la fatiga de los perseguidos y el carácter inútil de su tentativa, mientras que la primera forma, en una película como *Intolerancia*, de D. W. Griffith (1916), deja más espacio al suspense.

1.3.2. Objetivos del estudio

El interés del estudio del cine narrativo reside en primer lugar en que, aún hoy, es dominante y que a través de él se puede alcanzar lo esencial de la institución cinematográfica, su lugar, sus funciones y sus efectos, para situarla en el conjunto de la historia del cine, de las artes, e incluso de la historia simplemente.

Sin embargo, es preciso tener en cuenta igualmente que ciertos cineastas independientes, como Michael Snow, Stan Brakhage, Werner Nekes, conducen, a través de sus películas, a una reflexión crítica sobre los elementos del cine clásico (ficción, dispositivo...), por lo que, a través de ellos, se puede alcanzar ciertos puntos esenciales del funcionamiento cinematográfico.

El primer objetivo es, o ha sido, actualizar las figuras significantes (relaciones entre un conjunto signifiante y un conjunto significado) propiamente cinematográficas. Este objetivo en particular es el que la «primera» semiología (apoyándose en la lingüística estructural) se había fijado; lo alcanzó parcialmente, sobre todo con la *gran sintagmática* en la que se analizan los diferentes modos posibles de disponer los planos para representar una acción (acerca de este punto, véase el capítulo 4).

Esta gran sintagmática, modelo de una construcción de código cinematográfico, ofrece un ejemplo de la necesaria interacción de lo cinematográfico y lo narrativo (en realidad, tan sólo se puede «aplicar» al cine narrativo clásico). Las unidades cinematográficas se aíslan en función de su forma, pero también en función de las unidades narrativas que tienen a su cargo (véase *Ensayos sobre la significación en el cine*, de Christian Metz).

El segundo objetivo es estudiar las relaciones existentes entre la imagen narrativa en movimiento y el espectador. Es el objetivo de la «segunda» semiología que, a través de la *metapsicología* (término, tomado de Sigmund Freud, que designa los estados y las operaciones psíquicas comunes a todos los individuos), se esfuerza en mostrar lo que semeja y lo que distingue del sueño, del fantasma o de la alucinación, el *estado filmico* en el que se encuentra el espectador de un filme de ficción. Esto permite, utilizando algunos conceptos psicoanalíticos, trazar algunas de las operaciones psíquicas necesarias para la visión de una película o inducidas por ella.

Este tipo de estudio, que hoy se realiza siguiendo varias direcciones, debe permitir una explicación de los funcionamientos y los beneficios psíquicos propios de un espectador de cine de ficción.

Como estas cuestiones se tratan en el capítulo 5, no entraremos ahora en detalle. Apuntemos, sin embargo, que este tipo de análisis permite escapar al psicologismo que impregna tan a menudo la crítica cinematográfica y poner en cuestión, por ejemplo, los conceptos de identificación o de beneficio concebidos sobre el modo de «vivir por poderes» o «cambiar las ideas».

El tercer objetivo se deriva de los precedentes. Lo que se intenta conseguir a través de ellos es un funcionamiento social de la institución cinematográfica. En relación a esto se pueden distinguir dos niveles:

a. *La representación social*

Se trata de un objetivo con dimensiones casi antropológicas, en el que el cine está concebido como vehículo de las representaciones que una sociedad da de sí misma. En la medida en que el cine es apto para reproducir sistemas de representación o de articulación social se puede decir que ha tomado el relevo de los grandes relatos míticos. La tipología de un personaje o de una serie de personajes se puede considerar representativa no sólo de un período del cine, sino también de un período de la sociedad. Por ejemplo, la comedia musical americana de la década

de
vé
ali
se
19
Be
Gi
co,
(19
pu
hé;

b.

a la
cine
ejen
For
una
rica
For

de 1930 está en relación directa con la crisis económica: a través de sus intrigas amorosas situadas en medios alegres, presenta alusiones muy claras a la depresión y a los problemas sociales que se derivan (véanse, por ejemplo, los tres filmes realizados en 1933, 1935 y 1937 bajo el mismo título, *Gold Diggers*, por Busby Berkeley y Lloyd Bacon, y algunas comedias con Fred Astaire y Ginger Rogers, como *La alegre divorciada*, 1934, o *Sombrero de copa*, 1935). Una película como *Chapaiev*, de S. y G. Vassiliev (1934), está íntimamente ligada a un momento de estalinismo puesto que promueve, a través de su construcción, la imagen del *héroe positivo*, actor social propuesto como modelo.

No hay que sacar la rápida conclusión de que el cine narrativo es la expresión transparente de la realidad social, ni su exacto contrario. Por eso se ha podido tomar el neorrealismo italiano como una parte de verdad, o el ambiente eufórico de las comedias musicales por el puro opio.

Las cosas no son tan simples como parecen, y la sociedad no se presenta directamente en las películas. Por otra parte, este tipo de análisis no se puede hacer solamente con el cine: exige una lectura previa y profunda de la propia historia social. A través de un juego complejo de correspondencias, de inversiones y de rechazos entre, por una parte la organización y la marcha de la representación cinematográfica, y por otra la realidad social tal como el historiador puede reconstruirla, se puede alcanzar este objetivo (véase en relación con esto «Le "réel" et le "visible"» en *Sociologie du cinéma*, de Pierre Sorlin).

b. La ideología

Su análisis se deduce de los dos puntos anteriores: intenta a la vez regular los juegos psicológicos del espectador y poner en circulación una cierta representación social. En este sentido, por ejemplo, el equipo de *Cahiers du cinéma* planteó el filme de John Ford *El joven Lincoln* (1939) al examinar las relaciones entre una figura histórica (Lincoln), una ideología (el liberalismo americano) y una escritura fílmica (la ficción montada por John Ford). Este trabajo ponía de manifiesto la complejidad de los fe-

nómenos que sólo eran perceptibles en los entrelazados sutiles de la ficción fordiana. Más aún, el análisis debe ser minucioso para ser fructífero o simplemente justo.

2. El filme de ficción

2.1. Todo filme es un filme de ficción

Lo propio del filme de ficción es representar algo imaginario, una historia. Si se descompone el proceso, se puede ver que el cine de ficción consiste en una doble representación: el decorado y los actores interpretan una situación que es la ficción, la historia contada; y la propia película, bajo la forma de imágenes yuxtapuestas, reproduce esta primera representación. El cine de ficción es, por tanto, dos veces irreal: por lo que representa (la ficción) y por la manera como la representa (imágenes de objetos o de actores).

La representación filmica, por la riqueza perceptiva, por la «fidelidad» de los detalles, es más realista que las otras artes de representación (pintura, teatro...), pero al mismo tiempo, sólo deja ver efígies, sombras registradas de objetos que están, en sí mismos, ausentes. El cine tiene el poder de «ausentar» lo que nos muestra: lo «ausenta» en el tiempo y en el espacio puesto que la escena filmada ya ha pasado, además de haberse desarrollado en otra parte diferente a la pantalla donde aparece. En el teatro, lo que se representa, lo que se significa (actores, decorados, accesorios) es real y existe, aunque lo representado sea ficticio. En el cine, representante y representado son los dos ficticios. En este sentido, cualquier filme es un filme de ficción.

La película industrial, el filme científico o el documental, caen bajo esta ley que quiere que, por sus materias de expresión (imagen en movimiento, sonido), todo filme irrealice lo que representa y lo transforme en espectáculo. El espectador de un documental científico no se comporta de forma muy diferente al de una película de ficción: suspende toda actividad porque el filme no es la realidad y por tanto permite diferir cualquier acto, cualquier conducta. Como su nombre indica, también entra en el espectáculo.

de
ara

rio,
el
ado
sto-
ux-
fic-
(la
elos

r la
s de
sólo
n sí
nos
que
lado
atro,
acce-
in el
este

caen
jima-
senta
ental
pelí-
es la
con-
culo.

A partir del momento en que un fenómeno se transforma en espectáculo, se abre la puerta a la ensoñación (incluso si ésta toma la forma más seria de la reflexión), puesto que tan sólo se requiere del espectador el acto de recibir imágenes y sonidos. El espectador de cine es más propenso, por el dispositivo cinematográfico y por sus propios materiales, a que el filme se acerque al sueño sin llegar a confundirse con él.

Pero además de que toda película es un espectáculo y presenta siempre un carácter algo fantástico de una realidad que no podría alcanzar y ante la cual uno se encuentra en posición de dispensa, hay otras razones por las que ni el cine científico ni el documental pueden escapar por entero a la ficción. En primer lugar, todo objeto es signo de otra cosa, está tomado en un imaginario social y se ofrece como el soporte de una pequeña ficción (acerca de este punto, véase en 1.2.1. la oposición entre narrativo y no-narrativo).

Por otra parte, el interés del cine científico o documental reside a menudo en que presenta aspectos desconocidos de la realidad que tienen más de imaginario que de real. Tanto si se trata de moléculas invisibles al ojo humano, como de animales exóticos con costumbres sorprendentes, el espectador se encuentra sumergido en lo fabuloso, en un orden de fenómenos diferentes a lo que habitualmente tiene el carácter de realidad para él.

André Bazin ha analizado con mucha precisión la paradoja del documental en dos artículos: «Le cinéma et l'exploration» y «Le monde du silence». Dice, respecto de la película sobre la expedición del *Kon Tiki*: «Este tiburón-ballena entrevisto en los reflejos del agua nos interesa ¿por la singularidad del animal y del espectáculo —aunque apenas se le distingue— o más bien, porque la imagen se ha filmado al mismo tiempo en que un capricho del monstruo podía hacer naufragar la nave y enviar la cámara y el operador a 7000 u 8000 metros bajo el fondo del mar? La respuesta es fácil: no se trata tanto de la fotografía del tiburón sino del peligro».

Además, la preocupación estética no está ausente del cine científico o documental, que tiende siempre a transformar el objeto en bruto en un objeto de contemplación, en una «visión»

que lo acerca a lo imaginario. Se puede encontrar un ejemplo extremo en algunos planos «documentales» de *Nosferatu*, de F. W. Murnau (1922), cuando el profesor muestra a sus estudiantes que el vampirismo existe en la naturaleza.

Por último, el cine científico y documental recurre muchas veces a procedimientos narrativos para «sostener el interés». Citemos, entre otros, la *dramatización* que convierte un reportaje en un pequeño filme de suspense (una operación quirúrgica, cuyo resultado se nos presenta incierto, puede parecerse a una historia cuyos episodios llevarán a un desenlace feliz o desgraciado); el *viaje* o el *itinerario*, frecuente en el documental, establecen casi siempre, como en una historia, un desarrollo obligado, una continuidad y un final. En el documental, la *historia* sirve para dar a las informaciones heterogéneas recogidas una apariencia de coherencia, casi siempre a través de un personaje que se encarga de contar la vida o las aventuras que pasan.

Por lo tanto, son muchos los medios (modos de representación, contenido, procedimientos de exposición...) por los que cualquier filme, sea del género que fuere, puede alcanzar la ficción.

2.2. El problema del referente

En lingüística, se tiende a distinguir entre el concepto (o significado) que forma parte del funcionamiento de la lengua y que le es, por tanto, interno, y el referente al que el significante y el significado de la lengua remiten. A diferencia del significado, el referente es exterior a la lengua y puede asimilarse a la realidad o al mundo.

Sin querer entrar en la discusión de las diferentes acepciones dadas en lingüística al término referente, es necesario precisar que éste no puede entenderse como un objeto singular preciso, sino más bien como una categoría, una clase de objetos. Consiste en categorías abstractas que se aplican a la realidad, pero que tanto pueden quedar virtuales como actualizarse en un objeto particular.

En lo que se refiere al lenguaje cinematográfico, la foto de un gato (significante icónico + significado «gato») no tiene como

ex-
W.
que

nas
Ci-
aje
yo
ría
el
asi
on-
dar
de
rga

nta-
que
la

sí-
que
y el
el
dad

mes
isar
iso,
siste
que
jeto

e in
omo

Cuatro representaciones de la historia en el cine:



Lo que el viento se llevó, de Victor Fleming (1939).



El Gatopardo, de Luchino Visconti (1963).

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

referente el gato particular que se ha escogido para la foto, sino más bien toda la categoría de los gatos: es necesario distinguir entre el acto de la filmación, que requiere un gato en particular, y la atribución de un referente a la imagen vista por los que la miran. Si exceptuamos las fotos de familia o las películas de vacaciones, un objeto no es fotografiado o filmado más que como representante de la categoría a la que pertenece: remite a esta categoría y no al objeto-representante que se ha utilizado para la filmación.

El referente de un filme de ficción no es por tanto su rodaje, es decir, las personas, los objetos, los decorados colocados realmente ante la cámara: en *Crin blanca*, de Albert Lamorisse (1953), las imágenes del caballo no tienen por referente los cinco o seis caballos que fueron necesarios para la realización del filme, sino un tipo verosímil de caballo salvaje, al menos para la mayoría de los espectadores.

La distinción entre filme de ficción y película de vacaciones nos permite demostrar que, de hecho, no hay un solo referente, sino grados diferentes de referencia en función de las informaciones de que dispone el espectador a partir de la imagen y de los conocimientos personales. Estos grados van desde unas categorías muy generales hasta otras más ajustadas y complejas. Estas últimas no son por otro lado más «verdaderas» que las primeras, puesto que también pueden apoyarse en un verdadero saber o en una «vulgata», en el sentido común o en un sistema verosímil.

En las películas policíacas americanas de la década de 1930, el referente no es la época histórica real de la prohibición, sino el universo imaginario de la prohibición tal como se constituía en el espíritu del espectador con los artículos, novelas y películas que leía o veía.

Por esto, en un filme de ficción, parte del referente puede estar constituido por otros filmes a través de citas, alusiones o parodias.

Para naturalizar su trabajo y su función, el filme de ficción tiene tendencia a escoger como argumento épocas históricas o momentos de actualidad cuyo tema tiene ya un «discurso común». De esta forma parece someterse a la realidad,

cuando lo cierto es que lo único que quiere es hacer verosímil su ficción. Aquí es donde se transforma en vehículo para la ideología.

2.3. Relato, narración, diégesis

En el texto literario se distinguen tres instancias diferentes: el relato, la narración y la historia. Estas distinciones, que son de una gran utilidad para el análisis del cine narrativo, necesitan, sin embargo, algunas precisiones.

2.3.1. El relato o el texto narrativo

El relato es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia. Pero este enunciado, que en la novela está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja. La música, por ejemplo, que no tiene en sí misma un valor narrativo (no significa acontecimientos) se convierte en un elemento narrativo del texto por su sola co-presencia con elementos como la imagen secuencial o los diálogos: por tanto, habrá que tener en cuenta su participación en la estructura del relato fílmico.

Con la llegada del cine sonoro, se constituyó una vasta polémica en torno al papel que había que atribuir respectivamente a la palabra, los ruidos y la música en el funcionamiento del relato: ¿ilustración, redundancia o contrapunto? Se trataba, dentro de un debate más amplio sobre la representación cinematográfica y sobre su especificidad (véase más atrás el capítulo «El cine representación sonora», pág. 43), de precisar el lugar que convenía acordar a estos nuevos elementos en la estructura del relato.

Se observa además que, por razones complejas, la atención de los analistas de relatos fílmicos se ha aplicado sobre todo, hasta hace poco tiempo, a la banda de imágenes, en detrimento de la banda de sonido, cuyo papel es, sin embargo, fundamental en la organización del relato.

ro-
loes:
de
sinati-
ue
ne
nú-
lías
un
un
de-
orá
atosta
eti-
na-
to?
re-
nás
de
en-ión
do.
nto
da-

El relato fílmico es un enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador (o como mínimo un foco de enunciación) y un lector-espectador. Sus elementos se organizan y ponen en orden según varias exigencias:

— de entrada, la simple legibilidad del filme exige que una «gramática» (se trata de una metáfora, pues no tiene nada que ver con la gramática de la lengua) se respete más o menos, a fin de que el espectador pueda comprender a la vez el orden del relato y el orden de la historia. Este ordenamiento debe establecer el primer nivel de lectura del filme, su denotación, es decir, debe permitir el reconocimiento de los objetos y de las acciones mostradas en la imagen;

— a continuación, debe establecer una coherencia interna del conjunto del relato en función de factores muy diversos, como el estilo adoptado por el realizador, las leyes del género en el cual el relato se inscribe, la época histórica en la que se produce;

Por ejemplo, el empleo en *Las dos inglesas y el amor* (François Truffaut, 1971) de aberturas y cierres en iris al principio y al final de las secuencias, es un empleo a la vez anacrónico y nostálgico, ya que este procedimiento, habitual en la época del cine mudo, desapareció después. El recurso al pre-genérico (el relato empieza antes incluso de la presentación de los créditos), ampliamente utilizado en la televisión para estimular de entrada el interés del espectador, tuvo su momento de gloria a finales de la década de 1960.

El uso bastante sistemático del falso-raccord (como en *Al final de la escapada*, de Jean-Luc Godard, 1960) marcó en la década de 1960 una evolución del concepto y el estatuto del relato: éste se hacía menos transparente en relación con la historia, señalándose más como relato.

— finalmente, el orden del relato y su ritmo se establecen en función de una orientación de lectura que se impone así al espectador. Está concebido también en vista a obtener efectos narrativos (suspense, sorpresa, calma temporal...). Esto se refiere tanto a la disposición de las partes del filme (encadenado de secuencias, relación entre banda-imagen y banda-sonido) como a la puesta en escena en sí misma, entendida como ordenación en el interior del cuadro.

A este tipo de cosas se refiere Alfred Hitchcock cuando declara: «Con *Psicosis* (1961), conducía la dirección del espectador exactamente como si tocara el órgano... En *Psicosis*, el tema me importa muy poco, los personajes me importan muy poco; lo que me importa es que el conjunto de los fragmentos del filme, la fotografía, la banda sonora y todo lo que es puramente técnico pueda hacer temblar al espectador».

Puesto que la ficción sólo se deja leer a través del orden del relato que la constituye poco a poco, una de las primeras tareas del analista es describir esta construcción. Pero el orden no es simplemente lineal: no se deja descifrar sólo con el paso sucesivo de imágenes. Está hecho también de anuncios, llamadas, correspondencias, saltos, que hacen del relato, por encima de su desarrollo, una red significativa, un tejido de hilos entrecruzados en el que un elemento narrativo puede pertenecer a varios circuitos: por esta razón preferimos el término de «texto narrativo» al de relato que, si bien precisa el tipo de enunciado de que se habla, pone demasiado acento en la linealidad del discurso (para la noción de «texto», véase la última parte del capítulo «Cine y lenguaje», págs. 203-212).

El texto narrativo no es sólo un discurso, sino que es un *discurso cerrado* puesto que de modo inevitable comporta un principio y un final, está materialmente limitado. En la institución cinematográfica, al menos en su forma actual, los relatos fílmicos no exceden las dos horas, sea la que fuere la amplitud de la historia que transmiten. Esta clausura del relato es importante en la medida en que por una parte juega como un elemento organizador del texto concebido en función de su finitud, y por otra permite elaborar el o los sistemas textuales que el relato comprende.

Hay que saber distinguir entre una *historia* llamada «abierta», cuyo final deja en suspenso y que puede dar origen a varias interpretaciones o continuaciones, y un *relato* que siempre está cerrado, acabado.

Por último, apuntemos que basta que un enunciado relate un acontecimiento, un acto real o ficticio (poco importa su intensidad o su calidad), para que entre en la categoría del relato. Desde

este punto de vista una película como *India Song*, de Marguerite Duras (1974) es, ni más ni menos, un relato como *La diligencia*, de John Ford (1939). Estos dos relatos no cuentan el mismo tipo de acontecimientos, ni lo «dicen» de la misma manera: lo que no impide que los dos sean relatos (véase más atrás «Narrativo/No narrativo», pág. 92).

2.3.2. La narración

La narración es «el acto narrativo productor y, por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca». Se refiere a las relaciones existentes entre el enunciado y la enunciación tal como se pueden leer en el relato: no son, por tanto, analizables más que en función de las huellas dejadas por el texto narrativo.

Sin entrar en el detalle de una tipología de las relaciones entre enunciado y enunciación (lo que Gérard Genette llama «la voz»), es necesario precisar algunos puntos que conciernen al cine:

a. *El estudio de la narración es bastante reciente en literatura*: lo es más aún en el cine, donde se ha tardado mucho en plantear este tipo de problema. Hasta aquí, los análisis se han realizado en especial sobre los enunciados, sobre los mismos filmes.

Este proceso es paralelo al que ha seguido la lingüística, que no se ha preocupado, hasta un segundo momento, de las relaciones entre enunciado-enunciación, de las señales del segundo en el primero.

b. *La narración reagrupa a la vez el acto de narrar y la situación en la que se inscribe este acto*. Esta definición implica al menos dos cosas: la narración pone en juego funcionamientos (actos) y el marco en que tienen lugar (la situación). No remite por tanto a personas físicas, a individuos.

Se supone pues, a través de esta definición, que la situación narrativa puede comportar un cierto número de determinaciones que modulan el acto narrativo.

Conviene distinguir lo más claramente posible las nociones de autor, narrador, instancia narrativa y personaje-narrador.

Autor/narrador: tanto en literatura como en cine, la crítica ha promovido la noción de autor. Por ejemplo, los *Cahiers du cinéma*, entre 1954 y 1964, intentaron establecer y defender una «política de autor».

Esta «política de autor» se asignaba una doble finalidad: recuperar del olvido a algunos cineastas (la mayor parte americanos) considerados por el conjunto de la crítica como realizadores de segundo orden, y reivindicar el estatuto de artistas, y no el de artesanos, técnicos sin invención a sueldo de la industria hollywoodense.

Esta política, además de la promoción de un determinado cine (que estaba en relación directa con lo que habría de ser la *Nouvelle Vague*), tenía como fundamento la idea de un «autor de cine» concebido, al igual que un autor literario, como un artista independiente dotado de un genio propio.

Pero la idea de «autor» está demasiado teñida de psicologismo para que aún hoy se pueda conservar el término dentro de análisis cuya intención ha cambiado radicalmente. La idea implica, en efecto, que el autor tiene un carácter, una personalidad, una vida real y una psicología, incluso una «visión del mundo», que centran su función en su propia persona y en su «voluntad de expresión personal». Para muchos críticos es grande la tentación de considerar que por una parte el realizador es el único artesano, el único creador de su obra, y por otra se puede (se debe) partir de sus intenciones, declaradas o supuestas, para analizar y explicar su «obra». Pero esto es encerrar el funcionamiento de un lenguaje en el campo de la psicología y del consciente.

El narrador «real» no es el autor, porque su función no sabría confundirse con su propia persona. El del narrador es siempre un papel ficticio, puesto que actúa como si la historia fuera anterior a su relato (cuando en realidad es el relato el que la construye), y como si él mismo y su relato fueran neutros ante la «verdad» de la historia. Incluso en la autobiografía, el narrador no se confunde con la persona propia del autor.

La función del narrador no es la de «expresar sus preocupaciones esenciales» sino la de seleccionar, por la conducción de

su
des
tro:
un
tipo
el
ten
nar
al r
cier
inv
ya
gua

de l
pre
del
que
fian
se e
fian
fian

el m
«es
fian
fian
fian
fian

s de

tica

du

una

fin-

par-

omo

de

eldo

iado

ser

un

ario,

ogis-

de

pli-

dad,

do»,

ntad,

nta-

nico

(se

ana-

ien-

nte.

sa-

em-

iera

a la

e la

idor

ipa-

de

el relato, entre una serie de procedimientos de los que no es necesariamente el creador, pero sí a menudo el usuario. Para nosotros, el narrador será el realizador, *en tanto que es quien escoge* un tipo de encadenamiento narrativo, un tipo de planificación, un tipo de montaje, *por oposición a otras posibilidades* ofrecidas por el lenguaje cinematográfico. El concepto de narrador, así entendido, no excluye la idea de *producción* y de *invención*: el narrador produce por completo a la vez un relato y una historia, al mismo tiempo que inventa ciertos procedimientos del relato o ciertas construcciones de la intriga. Pero esta producción y esta invención no nacen *ex nihilo*: se desarrollan en función de figuras ya existentes y consisten ante todo en un trabajo sobre el lenguaje.

Narrador e instancia narrativa: en estas condiciones, ¿se puede hablar en el cine de un narrador, cuando una película es siempre la obra de un equipo y requiere varias series de elecciones asumidas por varios técnicos (el productor, el guionista, el jefe-operador, el electricista, el montador...)? Parece preferible hablar de *instancia narrativa* al referirnos al lugar abstracto donde se elaboran las elecciones para la conducción del relato y de la historia, donde juegan o son jugados los códigos y donde se definen los parámetros de producción del relato fílmico.

Este deseo de distinguir, en la teoría, entre las personas y las funciones debe mucho al estructuralismo y al psicoanálisis. Al estructuralismo, en la medida en que considera que el individuo es siempre función del sistema social en que se inscribe. Al psicoanálisis, porque considera que el «sujeto» está inconscientemente sometido a los sistemas simbólicos que utiliza.

Este lugar abstracto que es la instancia narrativa, de la que el narrador forma parte, reagrupa a la vez las funciones narrativas de los colaboradores, pero también la situación en la que estas funciones se ejercen. Esta situación abarca desde la instancia narrativa «real» (véase más atrás) —los datos presupuestarios, el período social en que el filme es producido, el conjunto del lenguaje cinematográfico—, hasta el género del relato desde el momento que éste impone una elección y prohíbe otras (en el

western, el héroe no puede pedir un té con leche; en la comedia musical, la heroína no puede matar a su amante para robarle el dinero), es decir, que el filme en sí mismo se comporta como un sistema, como una estructura que impone una forma a los elementos que comprende.

La instancia narrativa «real» es lo que por lo común queda fuera de cuadro (para esta idea, véase más atrás, pág. 29) en el cine narrativo clásico. En este tipo de cine, se tiende a borrar al máximo (aunque no se consigue nunca) toda marca de su existencia en la imagen y en la banda de sonido: tan sólo es localizable como principio de organización.

Cuando se hace notar en el texto narrativo de forma evidente, es para conseguir un efecto de distanciamiento que intenta romper la transparencia del relato y la supuesta autonomía de la historia. Esta presencia puede tomar formas muy diversas. Va desde Alfred Hitchcock, que se exhibe furtivamente en sus filmes a través de un plano anodino, hasta Jean-Luc Godard que, en *Tout va bien* (1972), muestra, por ejemplo, los cheques que ha tenido que firmar para reunir actores, técnicos y material.

La instancia narrativa «ficticia» es interna a la historia y está explícitamente asumida por uno o varios personajes.

Recordemos el célebre ejemplo de *Rashomon*, de Akira Kurosawa (1950), donde el mismo acontecimiento es «contado» por tres personajes diferentes. Esta técnica se emplea frecuentemente en el cine policíaco de serie: *Perdición*, de Billy Wilder (1944) se presenta como la confesión del personaje principal; en *La dama de Shanghai*, de Orson Welles (1948), y en *Laura*, de Otto Preminger (1944), el relato se atribuye, en las primeras imágenes, al héroe que nos anuncia en seguida que nos va a contar una historia en la que él está implicado. En *Eva al desnudo*, de Joseph Mankiewicz (1950), este papel se atribuye a un personaje secundario colocado en posición de observador irónico.

La dama del lago, de Robert Montgomery (1946), explota al máximo este procedimiento: el héroe es el personaje-narrador en casi todo el filme, que está totalmente contado en cámara «subjetiva».

De una forma más general, los flash-back están siempre contados por un personaje-narrador, dentro de la narración.

2.3.3. La historia o la diégesis

Se puede definir la *historia* como «el significado o el contenido narrativo (incluso si ese contenido es, en algún caso, de débil intensidad dramática o de escaso valor argumental)».

Esta definición tiene la ventaja de liberar el concepto de historia de las connotaciones de drama o de acción en movimiento que de ordinario lo acompañan. La acción relatada puede ser muy trivial, enrarecida o apagada, como en algunas películas de Antonioni de principios de la década de 1960, sin que deje por ello de constituir una historia. Desde luego el cine, en particular el americano, presenta ficciones fundadas en acontecimientos espectaculares: *Lo que el viento se llevó*, de Victor Fleming (1939), es el ejemplo máximo, al que hay que añadir las superproducciones hollywoodianas que intentaron, a partir de 1955, combatir la influencia creciente de la televisión, las películas de guerra o, ya en la década de 1970, las películas de catástrofes; pero no se debe ver en ello necesariamente una especie de connaturalidad entre historia accidentada y cine: las películas de gran espectáculo se dedican más al prestigio de la institución cinematográfica en sí misma que a la belleza o la perfección de la historia.

Pero las películas depuradas de Yasujiro Ozu (*Viaje a Tokyo*, 1953, *El gusto del sake*, 1962) o de Chantal Akerman (*Jeanne Dielman*, 1975, *Les rendez-vous d'Anna*, 1978) cuentan también historias a través de la vida cotidiana de la pequeña burguesía.

La idea de historia no presupone la agitación: implica que se trata de elementos ficticios, surgidos de lo imaginario, ordenados los unos en relación con los otros a través de un desarrollo, una expansión y una resolución final, para acabar formando un todo coherente y la mayor parte del tiempo enlazado. Hay en cierta manera un «fraseado» de la historia, dado que se organiza en *secuencias de acontecimientos*.

Hablar del fraseado de la historia para designar la lógica de su desarrollo no quiere decir que se pueda comparar la historia a una frase, o que se la pueda resumir bajo esta forma. Sólo la acción, como «ladrillo» de la historia, puede resumirse o esquematizarse en una frase, igual que el mitema de los análisis de Claude Lévi-Strauss.

Esta totalidad, esta coherencia (incluso relativa) de la historia, es lo que parece hacerla autónoma, independiente del relato que la forma. Aparece dotada de una existencia propia que la constituye en simulacro del mundo real. Para dar cuenta de esta tendencia de la historia a presentarse como un universo, se ha sustituido el término de historia por el de *diégesis*.

La *diégesis*, en Aristóteles y Platón, era, con la *mimesis*, una de las modalidades de la *lexis*, es decir, una de las maneras de presentar la ficción, una cierta técnica de la narración. El sentido moderno de *diégesis* es un poco diferente al de su origen.

La *diégesis* es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es preciso comprenderla como el último significado del relato: es la ficción en el momento en que no sólo toma cuerpo, sino que se hace cuerpo. Su acepción es más amplia que la de historia, a la que acaba por englobar: es todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador. También podemos hablar de *universo diegético*, que comprende la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce. La *diégesis* de *Río Rojo*, de Howard Hawks (1948), abarca su historia (la conducción de una manada de vacas hasta una estación de ferrocarril y la rivalidad entre un «padre» y su hijo adoptivo) y el universo ficticio que la sostiene: la conquista del Oeste, el placer de los grandes espacios, el código moral supuesto de los personajes y su estilo de vida.

Este universo diegético tiene un estatuto ambiguo: es a la vez el que engendra la historia y le sirve de apoyo, y hacia el que ésta remite (por eso decimos que la *diégesis* es «más amplia» que la historia). Toda historia particular crea su propio universo diegético, pero a la inversa, el universo diegético (delimitado y creado por las historias anteriores, como en el caso de un género) ayuda a la constitución y comprensión de la historia.

Por esa razón a veces se encuentra, en lugar de universo diegético, la expresión «referente diegético», tomada en el sen-

u
n
e
v
d
e
n
v
a
p
m
e
d

mi
Se
vie
sor
ma

tido de marco ficcional que sirve, explícita o implícitamente, de fondo verosímil para la historia (para la idea de referente, véase más atrás, pág. 102).

Finalmente, por nuestra parte, nos sentimos tentados a entender también por diégesis la *historia tomada en la dinámica de la lectura del relato*, es decir, tal como se elabora en el espíritu del espectador en el devenir del desarrollo fílmico. No se trata en este caso de la historia tal como se la puede reconstituir una vez la lectura del relato (la visión del filme) ha terminado, sino de la historia tal como la formo, la construyo a partir de los elementos que el filme me proporciona «gota a gota» y tal como mis fantasmas del momento o los elementos retenidos de filmes vistos precedentemente me permiten imaginarla. La diégesis sería aquí la historia tomada en la plástica de la lectura, con sus falsas pistas, sus dilaciones temporales o, por el contrario, sus hundimientos imaginarios, con sus escisiones y sus integraciones pasajeras, antes de que se fije en una historia que yo pueda contar de principio a fin de forma lógica.

Es preciso distinguir entre historia, diégesis, guión e intriga. Se puede entender por *guión* la descripción de la historia en el orden del relato, y por *intriga*, la indicación sumaria, en el orden de la historia, del cuadro, de las relaciones y los actos que reúnen a los diferentes personajes.

Georges Sadoul, en su famoso *Dictionnaire des films*, explica así la intriga de *Senso*, de Luchino Visconti (1953): «En 1866, en Venecia, una condesa se hace amante de un oficial austriaco. Lo reencuentra en plena batalla contra los italianos, y paga para licenciarlo. El la abandona. Ella lo denuncia como desertor. El es fusilado».

Vemos cómo a través de este resumen, Sadoul consigue restituir a la vez la intriga y el universo diegético (1866, Venecia, condesa, oficial).

Ultimo punto en forma de inciso. Se emplea a veces el término de *extra-diegético*, no sin un cierto número de fluctuaciones. Se usa en particular en relación con la música cuando ésta interviene para subrayar o para expresar los sentimientos de los personajes, sin que su producción sea localizable o simplemente imaginable en el universo diegético. Es el caso bien conocido

(por lo que tiene de caricaturesco), de los violines que irrumpen cuando, en un western, el héroe va al encuentro nocturno de la heroína en el cercado de los caballos: esta música juega un papel en la diégesis (significa el amor) sin formar parte de ella como la noche, la luna o el viento en las hojas.

2.3.4. Relaciones entre relato, historia y narración

a. Relaciones entre el relato y la historia

Se pueden distinguir tres tipos de relación, que llamaremos, siguiendo a Gérard Genette, *orden*, *duración* y *modo*.

El *orden* comprende las diferencias entre el desarrollo del relato y el de la historia: a menudo el orden de presentación de los acontecimientos dentro del relato no es, por razones de enigma, suspense o interés dramático, el que les corresponde en su desarrollo. Se trata entonces de un procedimiento de anacronía entre las dos series. Se puede también mencionar más tarde, en el relato, un acontecimiento anterior en la diégesis: es el caso del flash-back, pero también de cualquier elemento del relato que obliga a reinterpretar un acontecimiento que se había presentado o comprendido antes bajo otra forma. Este procedimiento de inversión es extremadamente frecuente en el caso de las películas con enigmas policíacos o psicológicos en los que se presenta «con retraso» la escena que constituye la razón del comportamiento de este o aquel personaje.

En *Recuerda*, de Alfred Hitchcock (1945), sólo hasta después de muchas peripecias y numerosos esfuerzos el doctor enloquecido consigue acordarse del día en que, jugando y por culpa suya, su hermano pequeño quedó ensartado sobre una verja.

En *Forajidos*, de Robert Siodmak (1946), casi todo el filme es un flash-back, puesto que se nos muestra en los primeros minutos la muerte del héroe, antes de hacernos seguir la encuesta que buscará en su pasado las razones de su muerte.

Por el contrario, se encuentran elementos del relato que tienden a evocar por anticipación un acontecimiento futuro de la

en
la
el
la

diégesis. Es el caso del *flash-forward*, pero también de cualquier tipo de anuncio o de indicio que permite al espectador avanzar sobre el desarrollo del relato para figurarse un desenvolvimiento diegético futuro.

os,

el
de
g-
su
ía
en
so
to
e-
n-
as
e-
n-

es-
or
or
ia

ne
os
n-

n-
la

El *flash-forward* o «salto hacia adelante» es un procedimiento raro en los filmes. En el sentido estricto, designa la aparición de una imagen (o una serie de imágenes) cuyo lugar en la cronología de la historia contada está situada *después*. Esta figura interviene sobre todo en películas que juegan con la cronología de la ficción, como *La jetée*, de Chris Marker (1963), en la que el personaje principal toma conciencia al final de la película de que la imagen de la escollera que le obsesiona desde el principio es la de su propia muerte, o *Je t'aime, je t'aime*, de Alain Resnais (1968), película de ciencia-ficción construida sobre un principio muy parecido. Se la encuentra igualmente en las películas modernas de tendencia «disnarrativa»: *L'authentique procès de Carl Emmanuel Jung*, de Marcel Hanoun (1967), en el curso del cual el periodista que rinde cuenta del proceso de un criminal de guerra nazi evoca escenas de intimidación futuras con la mujer que ama; *L'immortelle*, de Alain Robbe-Grillet (1962), presenta un caso particular del *flash-forward* sonoro, puesto que se oye al principio del filme el sonido del accidente que sucederá al final. Este procedimiento es bastante frecuente en los filmes de género que hacen intervenir en abundancia la estructura del «suspense» (películas fantásticas y policíacas). En *La semilla del diablo*, Roman Polanski (1968), la heroína ve en sus primeras pesadillas un cuadro de una casa en llamas que descubrirá en el apartamento de los Castevet al final de la película. El plano sobre el que pasan los créditos de *El sueño eterno*, de Howard Hawks (1946), representa dos cigarrillos consumiéndose en el borde de un cenicero y anuncia la evolución futura de las relaciones amorosas de la pareja central del filme, etcétera. Vemos, pues, que si «el salto hacia adelante» es bastante raro, la construcción que supone es por el contrario muy frecuente y utiliza la mayor parte del tiempo objetos que funcionan como anuncio de lo que va a suceder.

Para Jean Mitry, este tipo de anuncios en el relato de elementos diegéticos ulteriores se deriva de una *lógica de implicación* que es comprendida y puesta en práctica por el espectador en el transcurso de la proyección del filme.

Por esto, en un western, un plano que muestra desde lo alto de una montaña una diligencia preparándose a entrar en un desfiladero, es suficiente para evocar en el espectador, en ausencia de cualquier otra indicación, una próxima emboscada de los indios. (Véase más adelante «El efecto-género», pág. 147).

Llamadas y anuncios pueden ser, dentro del tiempo diegético o del tiempo fílmico, de una gran amplitud (más de veinte años para la historia de *Recuerda*, 1945), o de muy débil amplitud cuando se trata, por ejemplo, del encabalgamiento de la banda-sonora de un plano sobre el siguiente o el precedente.

En *Les dames du Bois de Boulogne*, de Robert Bresson (1945), la heroína está acostada en su habitación silenciosa después de una escena con su antiguo amante: se oyen bruscamente unas castañuelas. Este sonido pertenece a la secuencia siguiente, que tiene por marco una sala de fiestas.

La *duración* se refiere a las relaciones entre la duración supuesta de la acción diegética y la del momento del relato que le está dedicada. Es raro que la duración del relato concuerde exactamente con la de la historia, como es el caso de *La saga*, de Alfred Hitchcock (1948), filme «rodado en un solo plano». El relato es por lo común más corto que la historia, pero puede suceder que algunas partes duren más tiempo que las de la historia que cuentan.

Hay un ejemplo involuntario en algunos filmes de Méliès, cuando la técnica de raccord aún no estaba establecida: se pueden ver unos viajeros bajar de un tren en un plano filmado desde el interior del tren, para, en el plano siguiente tomado desde el andén, verlos bajar de nuevo los mismos escalones. Más utilizado es el caso del ralenti como en la evocación del recuerdo en *Hasta que llegó su hora*, de Sergio Leone (1969), o la escena del accidente en *Las cosas de la vida*, de Claude Sautet (1970).

Las *elipsis* del relato también se clasifican en la categoría de la duración: en *El sueño eterno*, de Howard Hawks (1946), Philip Marlowe está al acecho desde su coche: un plano nos lo

lo
en
en
»-
».

muestra instalándose para una larga espera. Breve fundido en negro. Lo encontramos exactamente igual que en el otro plano, pero con unos ligeros cambios de actitud: la desaparición del cigarro que fumaba unos segundos antes y el brusco cese de la lluvia nos indican que han transcurrido varias horas.

co
os
id
a-

El *modo* está en relación con el punto de vista que conduce la explicación de los acontecimientos, que regula la cantidad de información dada sobre la historia por el relato. Aquí, para este tipo de contactos entre las dos instancias, hablaremos del fenómeno de la focalización. Hay que distinguir entre focalización *por* un personaje y *sobre* un personaje, teniendo siempre presente que esta focalización puede muy bien no ser única y variar, fluctuar considerablemente en el curso del relato. La focalización sobre un personaje es extremadamente frecuente puesto que se deriva, normalmente, de la misma organización de todo relato que implica un héroe y personajes secundarios: el héroe es aquel que la cámara aísla y sigue. En el cine, este procedimiento puede dar lugar a determinados efectos: mientras que el héroe ocupa la imagen y, por así decirlo, monopoliza la pantalla, la acción puede continuar en otra parte, reservando para más tarde sorpresas al espectador.

on
is-
a-
ia

La focalización por un personaje es igualmente frecuente y suele manifestarse bajo la forma de la llamada cámara subjetiva, pero de manera muy «variante», muy fluctuante dentro de un filme.

u-
lo
e
de
El
de
is-

is,
se
lo
lo
is.
el
)
de

Al principio de *La senda tenebrosa*, de Delmer Daves (1947), el espectador sólo ve lo que hay en el campo de visión de un prisionero a punto de evadirse, cuando se declara la alarma policíaca a su alrededor. Por lo general, es bastante normal en el filme narrativo presentar esporádicamente planos que se atribuyen a la visión de uno de los personajes. (Véase más adelante «Identificación primaria» e «Identificación secundaria», págs. 247-251).

de
ti-
lo

b. Relaciones entre la narración y la historia

Respecto a este tipo de relaciones, que Gérard Genette designa con el término de *voz*, nos limitaremos a señalar que la organización de un filme narrativo clásico lleva a menudo a fenóme-

nos de *diegetización* de elementos que sólo pertenecen a la narración. En efecto, el espectador a veces se ve obligado a sumar a la diégesis lo que es una clara intervención de la instancia narrativa en el desarrollo del relato.

Se puede tomar un ejemplo de este fenómeno en *El niño salvaje*, de François Truffaut (1970), donde los cambios de planos están, varias veces, a cargo de los personajes. Así, cuando el doctor Itard se prepara para recibir al niño, se le ve acercarse a una ventana, en cuyo vano se queda un rato ensimismado. El plano siguiente nos muestra al niño prisionero en un granero intentando alcanzar una claraboya por donde entra la luz. La puesta en escena se ha establecido de este modo para producir la impresión de que sigue los pensamientos del doctor al cambiar de plano.

2.3.5. La eficacia del cine clásico

El fenómeno de la diegetización al que aludimos en el párrafo precedente, se debe a un funcionamiento general de la institución cinematográfica, que busca borrar en el espectáculo fílmico las huellas de su trabajo, de su propia presencia. En el cine clásico se tiende a dar la impresión de que la historia se cuenta por sí misma, y que relato y narración son neutros, transparentes: el universo diegético parece ofrecerse sin intermedio, sin que el espectador tenga la sensación de que necesita recurrir a una tercera instancia para comprender lo que ve.

Que la ficción cinematográfica se ofrezca a la comprensión sin referencia a su enunciación, se puede homologar con lo que Emile Benveniste decía respecto a los enunciados lingüísticos, proponiendo distinguir en ellos entre *historia* y *discurso*. El discurso es un relato que sólo puede comprenderse en función de su situación de enunciación, de la que conserva una serie de señales (pronombres yo-tú que remiten a los interlocutores, verbos en presente, en futuro...), mientras que la historia es un relato sin señales de enunciación, sin referencias a la situación en la que se produce (pronombre en tercera persona, verbos en pasado...).

ta
si
d
e
n
p
p
d

B
p
va
te
d
va
la
re

aj
un
ti
sc
de
hi
ri
si
lla
lo
ci

la
el
za

a-
ar
a-

Vemos que aquí el término *historia* no tiene el mismo sentido: en Benvéniste designa un enunciado sin señales de enunciación, en Genette, designa el contenido narrativo de un enunciado.

io
le
ú,
re
si-
co
le
te
a-

El cine de ficción clásico es un discurso (el hecho de una instancia narrativa) que se transforma en historia (que hace como si esta instancia narrativa no existiera). Este travestimiento del discurso fílmico en historia explica la famosa regla que prescribe al actor no mirar a la cámara: evitarlo es hacer como si no estuviera allí, es negar su existencia y su intervención. Esto permite no tener que dirigirse directamente al espectador que permanece en la sala oscura como un *voyeur* secreto, escondido.

á-
a
o
el
e
s-
a-
p-

Al presentarse como una historia (en el sentido que le da Benvéniste), el filme de ficción consigue ciertas ventajas. Nos presenta una historia que se cuenta sola y que adquiere un valor esencial: ser como la realidad, imprevisible y sorprendente. Parece como si uno estuviera delectándose, sin ayuda de nadie, entre una serie de noticias de sucesos. Esta apariencia de verdad le permite enmascarar tanto lo arbitrario del relato y la intervención constante de la narración, como el carácter estereotipado y reglamentado del encadenamiento de las acciones.

n
i-
r-
o
r-
s
a
a
e
.

Pero esta historia que nadie cuenta, cuyos acontecimientos aparecen como las imágenes que se atropellan y se expulsan unas a otras sobre la pantalla, es una historia que no está garantizada por nadie y que se interpreta sin red. Ante ella se está sometido a la sorpresa, agradable o desagradable, según que lo descubierto a continuación sea maravilloso o decepcionante. La historia está siempre atrapada entre el «todo o nada»: corre el riesgo constante de cesar bruscamente, de desaparecer en la insignificancia, igual que la imagen sobre la pantalla puede, sin llamar la atención, fundir en negro o en blanco, poniendo fin a lo que el espectador había creído poder organizar en una ficción duradera.

Este carácter de historia del filme de ficción, en relación con la escasa realidad del material fílmico (película que oscila entre el arca del tesoro y el desperdicio deslucido), le permite relanzar continuamente la atención del espectador que, en la incerti-

dumbre de lo que seguirá a continuación, queda prendido en el movimiento de las imágenes.

Buena parte de la fascinación que ejerce el cine narrativo la extrae de su facultad para transformar el discurso en historia. No hay, sin embargo, que exagerar la importancia del fenómeno, ya que el espectador, cuando va al cine, busca también la enunciación, la narración. El placer fílmico no se compone exclusivamente de los pequeños miedos que experimento al ignorar (o aparentar que ignoro) lo que sigue; surge también al apreciar los medios puestos en funcionamiento para la dirección del relato y la constitución de la diégesis. Por ejemplo, los cinéfilos (y todo espectador de cine puede considerarse ya un cinéfilo) se sienten satisfechos por una planificación, o por un movimiento de cámara que les parece personal y por tanto inigualable. El placer obtenido de una película de ficción surge de una mezcla de historia y de discurso, en la que el espectador ingenuo (que uno sigue siendo) y el conocedor encuentran al mismo tiempo, con una muy ligera separación, motivo para estar satisfechos. El cine clásico obtiene de ahí su eficacia. A través de una regulación a la vez tenue y fuerte, la institución cinematográfica gana en los dos campos: si el espectador se desliza por y en la historia, aquélla se le impone subrepticamente; si atiende al discurso, es glorificada por su *savoir-faire*.

2.4. Códigos narrativos, funciones y personajes

2.4.1. La historia programada: intriga de predestinación y frase hermenéutica

Cuando se va a ver una película de ficción, siempre se encuentra, simultáneamente, con el mismo filme y un filme diferente. Esto provoca dos órdenes de hechos. Por una parte, todas las películas cuentan la misma historia, bajo apariencias y con peripecias diversas: la del enfrentamiento del Deseo y la Ley, y su dialéctica de sorpresas esperadas. Siempre diferente, la historia es siempre la misma.

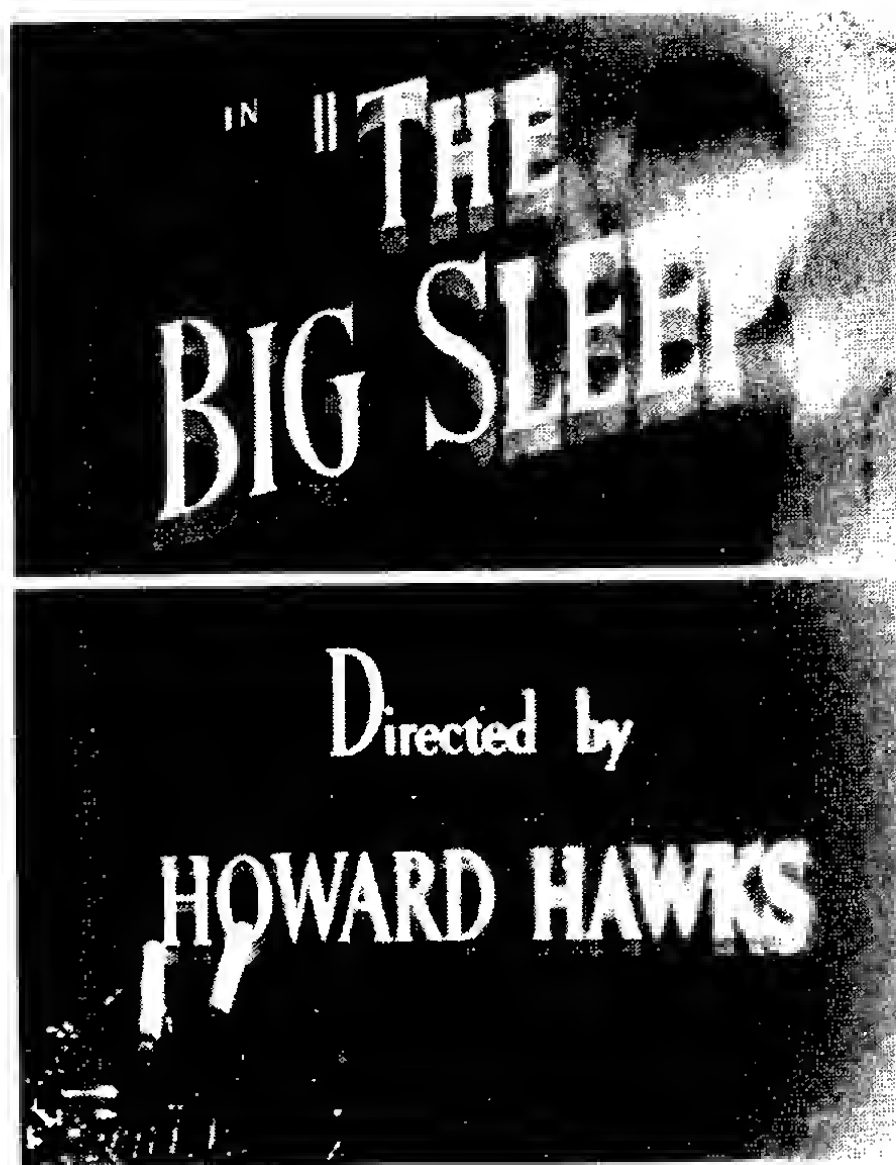
Por otra parte, todo filme de ficción, en un mismo movi-

n el

itivo
oria.
íme-
n la
ex-
gno-
al
rec-
los
un
por
into
irge
cta-
ran
ara
tra-
ión
les-
ien-

ón

en-
fe-
to-
ias
y
on-
vi-



Dos ejemplos de efectos de predestinación extraídos de los créditos de *El sueño eterno*, de Howard Hawks (1946), que anuncian la formación ulterior de la pareja.



Otros ejemplos de predestinación: dos imágenes de *Las cacerías del conde Zaroff* (*El malvado Zaroff*), de E. B. Schoedsack (1932), anunciadas en el primer letrero de los créditos por la foto del atleabón; una imagen de la caza final.

mi
m.
de
no
o.
de
pa
q.

de
de
ga
vo
el
pa
do
lac
etc

mi
al
el
su
lo

hi
pu
fo
en
br
se
fu

miento, debe dar la impresión de un desarrollo regulado y de una aparición debida tan sólo al azar, de modo que el espectador se encuentre ante él en una posición paradójica: poder y no poder prever la continuación, querer conocerla y no quererla. Desarrollo programado y aparición inesperada están regulados en su intrincación por la institución cinematográfica, son parte de ella: dependen de lo que se llama los códigos narrativos.

En este aspecto, el filme de ficción se parece a un ritual: debe conducir al espectador al desvelamiento de una verdad o de una solución, a través de un cierto número de etapas obligadas, de vueltas necesarias. Una parte de los códigos narrativos tiende a regular este avance ralentizado hacia la solución y el final de la historia, avance en el que Roland Barthes veía la paradoja de todo relato: conducir al desarrollo final, rechazándolo continuamente. El avance del filme de ficción está modulado en su conjunto por dos códigos: la *intriga de predestinación* y la *frase hermenéutica*.

La intriga de predestinación consiste en dar, en los primeros minutos del filme, lo esencial de la intriga y su resolución, o al menos la resolución esperada. Thierry Kuntzel ha destacado el parentesco que existe entre esta intriga de predestinación y el sueño-prólogo que presenta de forma muy condensada y alusiva lo que un segundo sueño desarrollará después.

Este procedimiento narrativo es, al contrario de lo que se suele creer, muy frecuente en películas con enigma, pues lejos de «matar» el suspense, lo refuerza. En *Perdición*, de Billy Wilder (1944), el héroe proporciona de entrada la solución del enigma: él es el asesino; ha matado por una mujer y por dinero y a fin de cuentas ambos se le han escapado de las manos.

La intriga de predestinación, que da su orientación a la historia y al relato fijando de algún modo la programación, puede figurar explícita (caso de *Perdición*), alusiva (bajo la forma de algunos planos en los créditos) o implícitamente, como en las películas que empiezan por una «catástrofe» y dejan sobreentender que más adelante conoceremos las razones y el mal será reparado (volveremos sobre este punto al tratar sobre las funciones).

Una vez anunciada la solución, trazada la historia y programado el relato, interviene todo un arsenal de demoras, dentro de lo que Roland Barthes llama la «frase hermenéutica»; consiste en una secuencia de etapas de relevo que nos conducen de la puesta a punto del enigma a su resolución a través de falsas pistas, trampas, suspenses, revelaciones, vueltas y omisiones.

En *Crimen perfecto*, de Alfred Hitchcock (1953), en el momento en que el asesino a sueldo ocasional está a punto de entrar en el apartamento de la víctima, la serie de planos se establece de forma que produzca la sensación de una perfecta concordancia entre el tiempo diegético y el tiempo del relato. Pero el montaje, que sigue las reglas tradicionales para mostrar cómo se atraviesa una puerta, y que por tanto instaaura una continuidad, «salta» un gesto del asesino, gesto que será más tarde la solución de una parte del enigma.

Estos frenos al avance de la historia forman parte de una especie de programa anti-programa. Programa, puesto que pide ser regulado en su desarrollo para ir librando poco a poco las informaciones necesarias al desvelamiento de la solución: el escalonado de frenos constituye una especie de sintaxis que regula la disposición (de ahí el término de «frase» en la expresión de Roland Barthes). Anti-programa, en cuanto que su función es la de frenar el avance hacia la solución fijada por la intriga de predestinación. Intriga de predestinación y frase hermenéutica son los dos programas, y cada una el anti-programa de la otra.

Por este juego de contenciones y de contrarios, el filme puede dar la apariencia de una progresión que nunca está asegurada y que se debe al azar, y simular que se somete a una realidad en bruto, no determinada por nada, mientras que el trabajo de la narración consiste en quitar importancia, dar naturalidad a esta intriga programada a golpes. Lo verosímil también ocupa su lugar en esta construcción: volveremos en la parte dedicada a este punto.

En *Ouai des brumes*, Marcel Carné (1938), el desertor Jean entrega su uniforme militar (que podría denunciarle) a

lo
m
in
m
tic

mi
es
te
En
dic
de
pro
por
más
es

rac
lin

gra-
den-
con-
icen
de
mi-

r el
into
mos
per-
del
ara
tau-
que

una
ide
las
el
que
re-
un-
la
ter-
ma

me
se-
ma
el
na-
m-
la

ior
a

Panamá, dueño de un bar en el que la discreción es la regla. Panamá, como medida de prudencia, lo tira al fondo del mar. Este gesto se inscribe en un primer programa en vías de realizarse: la huida de Jean en un barco.

Pero las ropas son dragadas por la policía al mismo tiempo que un cadáver, de modo que se acusa a Jean de asesinato. El primer programa es contrarrestado y da lugar a un segundo: ¿arrestará la policía a Jean antes de que embarque? En realidad, Jean será abatido por un bandido celoso.

En el cine, la impresión de surgimiento y de fragilidad de los «programas» está acentuada por el propio significante cinematográfico, puesto que un plano expulsa a otro, como una imagen echa a la otra, sin que la siguiente se conozca de antemano. Tenue y frágil, la imagen en movimiento se presta particularmente bien a este juego de los dos programas.

Si el género policíaco es uno de los más prolíficos en el cine, no es, desde luego, por azar, sino porque el enigma encuentra un apoyo en la materia de la expresión que le conviene en particular: la imagen en movimiento, es decir, la imagen inestable.

Señalemos por otro lado la relación que existe entre el código narrativo de las demoras y el fetichismo: los dos se articulan sobre el «justo-adelante», sobre la demora del desvelamiento de la verdad.

La economía de este sistema narrativo (y se trata de economía, puesto que intenta regular la entrega de informaciones) es notablemente eficaz gracias a su estricta ambivalencia. Permite que el espectador pueda temer y esperar al mismo tiempo. En el western, por ejemplo, si el héroe es herido por los bandidos, la escena es un freno en relación con la línea directriz de la intriga que exige su victoria: es un elemento de anti-programa. Pero al mismo tiempo, esta escena resulta para el espectador el anuncio lógico de la escena inversa que sucederá más adelante, en la que el héroe se vengará de sus agresores: es un elemento de programa positivo.

El sistema permite igualmente lo patético por la vía indirecta del principio de la «ducha escocesa». Un cineasta como John Ford ha erigido en regla la alternancia de escenas de ale-

gría con escenas de violencia, de manera que el espectador quede sometido a sentimientos extremos (que le hacen perder de vista lo arbitrario del relato) pero al mismo tiempo se sienta impaciente por conocer las imágenes que siguen y deben confirmar o disminuir lo que está a punto de ver. En el cine, el espectador no tiene, como el lector de novelas que quiere asegurarse, el recurso de saltar hasta el final del capítulo para verificar de qué forma se cumple el programa.

2.4.2. Las funciones

Ya hemos dicho que el filme de ficción tenía algo de ritual, dado que la historia que transmite obedece a unos programas. Es también un ritual porque reconduce sin cesar la misma historia, o como mínimo las intrigas sobre las que se construye pueden ser esquematizadas en un número restringido de redes. El filme de ficción, como el mito o el cuento popular, se apoya en unas estructuras básicas cuyo número de elementos está acabado y cuyas combinaciones son limitadas.

Para convencerse basta con tomar cuatro películas completamente distintas las unas de las otras (dentro del cine clásico americano) como *Centauros del desierto*, *El sueño eterno*, *Swing Time* y *Recuerda*, respectivamente de John Ford (1956), Howard Hawks (1946), George Stevens (1936) y Alfred Hitchcock (1945). Su acción sucede en circunstancias y situaciones diferentes, con tomas y personajes muy diversos. Pero su intriga puede resumirse, esquematizada, según un modelo común a las cuatro: el héroe (o la heroína) debe arrancar a otro personaje de la influencia de un medio hostil.

Puede considerarse pues que el cine de ficción, más allá de las infinitas variaciones, está constituido por elementos invariables, sobre el modelo de las funciones señaladas por Vladimir Propp para el cuento popular ruso o los mitemas definidos por Claude Lévi-Strauss para los mitos. Vladimir Propp define las funciones de la siguiente manera:

«Los elementos constantes, permanentes del cuento, son las funciones de los personajes, sean cuales fueren esos personajes y sea cual fuere la manera en que esas funciones se cumplen».

ador
rder
sien-
eben-
tine,
tiere
para

tual,
mas.
isto-
pue-
.. El
noya
aca-

ipico
isico
rmo,
(56),
itch-
ones
ntri-
mún
per-

á de
aria-
imir
por
las

las
tajes
on».

En los ejemplos que acabamos de citar, un personaje ha sido «secuestrado» o capturado (por los indios, por los gangsters, por un rival amoroso o por... el inconsciente). El héroe debe realizar un contra secuestro para devolver al personaje a un medio «normal» (exterminando a los indios, desmantelando la banda, ridiculizando al rival o... volviendo consciente el inconsciente). Las situaciones, los personajes o las modalidades de acción varían: las funciones quedan, son idénticas.

Esto no quiere decir que las funciones del filme de ficción sean estrictamente las mismas que las del cuento maravilloso: tienen los mismos caracteres y casi siempre se acercan mucho, pero han sido «secularizadas».

Las funciones se combinan entre ellas dentro de las secuencias constituyendo mini-programas, puesto que una arrastra a la otra (y así sucesivamente) hasta la clausura que significa la vuelta a un estado inicial o el acceso al estado deseado. La «maldad» (asesinato, robo, separación...) implica, hacia atrás en la historia, una «situación inicial» presentada como normal y como buena, y hacia delante, «la reparación de la maldad». Igualmente la función «partida» reclama la función «vuelta».

Desde este punto de vista, toda historia es homeostática: se limita a referir la reducción de un desorden, lo vuelve a su lugar. Más fundamentalmente, puede ser analizada en términos de disyunción y de conjunción, de separación y de unión. A fin de cuentas, una historia está hecha de disyunciones «abusivas» que dan lugar, por transformaciones, a conjunciones «normales», y de conjunciones «abusivas» que llaman a disyunciones «normales». Este esquema estructural, que podría servir para analizar o al menos esquematizar cualquier tipo de intriga, puede incluso funcionar solo, de manera depurada, sin el ropaje de la ficción tradicional (sobre este punto, véase «Narrativo/No narrativo», pág. 92).

A través de este tipo de análisis, se comprende todo el peso ideológico que representa este tipo de ficción: se trata de representar como normal un orden social dado, que debe mantenerse como está cueste lo que cueste.

La historia del cine de ficción está construida, como la del cuento ruso y la del mito, a partir del ensamblaje de secuencias de funciones.

Para evitar la confusión con la expresión cinematográfica «secuencia», que designa un conjunto de planos, preferimos utilizar el término «secuencia-programa» para designar lo que Vladimir Propp entendía en literatura por «secuencia».

Estas secuencias-programa pueden generarse las unas en las otras: cada nueva maldad, falta o necesidad arrastra una nueva secuencia-programa: es el caso de los folletines o las películas de sketches. Es mucho más frecuente que una nueva secuencia-programa comience antes que la precedente se haya terminado. Se consigue entonces un encaje entre esas unidades que no conoce límite, salvo rizar el rizo y concluir la primera secuencia-programa.

Este procedimiento de interrupción de un programa por otro forma parte, evidentemente, de la frase hermenéutica, y se emplea particularmente en películas de suspense o de misterio. En *Sin conciencia*, de B. Windust y R. Walsh (1951), filme que se juega en tres tiempos diegéticos diferentes (presente, pasado cercano, pasado lejano), la encuesta, las relaciones de la policía y los problemas de los gangsters no dejan de interrumpirse los unos a los otros, bajando de nivel en nivel antes de «remontar» hasta las primeras secuencias-programa.

Pero el procedimiento sirve también en la comedia: es conocido el gag, muy estimado por Buster Keaton o Jerry Lewis, en que, para reparar un error, se comete un segundo que a su vez se quiere reparar, y se comete un tercero...

Finalmente, dos secuencias-programa diferentes pueden tener un fin común: por ejemplo, en el cine de aventuras, si el héroe sale vencedor de las pruebas conquista al mismo tiempo a la chica.

La historia que cuenta el cine de ficción aparece así bajo la forma de un mecano: las piezas están determinadas de una vez por todas, y tienen un número limitado, pero pueden con

11

se
L.la
m
ra
lo
te
lin

24

qu
sin
ne
A.
un
bre
van
vanenc
(qu
el
hay
Op
Ay
úni
te,

a del
nicias

áfico
lmos
que

a las
nuc-
licu-
uen-
rmi-
que
se-

por
ta, y
mis-
(51),
pre-
rela-
ejan
l en
pro-

i co-
wis.
a su

te-
i el
npo

najo
una
con-

seguir un número bastante elevado de combinaciones diferentes. La elección y la ordenación quedan relativamente libres.

Si la instancia narrativa tiene una libertad restringida para la organización interna y la sucesión de las secuencias-programa, es, por el contrario, enteramente libre de escoger la manera en que se han de llenar las funciones o fijar los atributos y los caracteres de los personajes. Esta libertad es la que permite revestir de un aspecto siempre nuevo el juego regulado y limitado del mecanismo.

2.4.3. Los personajes

Vladimir Propp sugería llamar *actantes* a los personajes, que para él no se definían por su status social o su psicología, sino por su «estera de acción», es decir, por el haz de funciones que cumplen en el interior de una historia. A continuación, A.-J. Greimas propone llamar *actante* al que tan sólo cubre una función, y *actor* al que, a través de toda la historia, cubre varias. Propp destacaba ya que un personaje puede cubrir varias funciones y que una función puede ser alcanzada por varios personajes.

Greimas construye un *modelo actancial* con seis términos: encontramos el Sujeto (que corresponde al héroe), el Objeto (que puede ser la persona en busca de la que parte el héroe), el Destinador (el que fija la misión, la tarea o la acción que hay que cumplir), el Destinatarlo (el que recogerá el fruto), el Oponente (encargado de dificultar la acción del Sujeto) y el Ayudante (que, al contrario, le ayuda). Esrá claro que un solo y único personaje puede ser simultáneamente, o alternativamente, Destinador y Destinatarlo, Objeto y Destinador...

En el cine negro, el personaje de la chica es a la vez Objeto (de la encuesta), Ayudante (ayuda al héroe en su tarea) y Oponente (puesto que es ella la que trama todo y la que se encarga de enredar las pistas). Por otro lado, en *Rio Bravo*, Howard Hawks (1959), el Sujeto está representado por cuatro personajes diferentes: el sheriff y sus tres ayudantes. Sin embargo, se les puede considerar a los cuatro como un solo personaje.

Si los actantes tienen un número finito y permanecen invariables, los personajes tienen un número casi infinito, puesto que sus atributos y su carácter pueden variar sin que se modifique su esfera de acción. Contrariamente, pueden permanecer aparentemente idénticos cuando su esfera se modifica.

Así, el pistolero (Oponente) puede estar caracterizado como procedente de los bajos fondos, brutal y grosero, o como un ser distinguido y refinado. El personaje del indio, conservando lo esencial de sus atributos y su caracterización, ha visto su esfera de acción evolucionar relativamente en el western: simple máquina de masacre en algunos filmes, en otros ha podido convertirse en un Sujeto con funciones positivas. En particular es reveladora la comparación entre la representación de los indios en *La diligencia* (1939) y *El gran combate* (1964), ambas de John Ford.

Lo que se llama ordinariamente la riqueza psicológica de un personaje suele tener su origen en la modificación del haz de funciones que cubre, modificación que no se opera en relación con la realidad, sino por referencia a un modelo preexistente del personaje en el que ciertas afinidades actanciales, generalmente admitidas, se encuentran abandonadas en provecho de combinaciones inéditas.

En el nivel del modelo actancial, el personaje de ficción es un operador, puesto que debe asumir, a través de las funciones que cubre, las transformaciones necesarias para el avance de la historia. Asegura por igual la unidad, más allá de la diversidad de funciones y de polos actanciales: el personaje del filme de ficción es un poco el hilo conductor, tiene un papel de homogeneización y de continuidad.

Si el modelo actancial, elaborado en relación a la literatura, puede ser aplicado al personaje del cine de ficción, hay como mínimo un punto en el que este último se diferencia del personaje de novela o incluso del teatral. El novelesco sólo es un nombre propio (un nombre vacío) sobre el que se cristalizan los atributos, los rasgos de carácter, los sentimientos y las acciones. El personaje de teatro se sitúa entre el de novela y el de cine: un ser de papel de la obra escrita, que se encuentra episódicamente encarnado por este o aquel comediante. Sucede

a ve
med
Gér

entr
pub
yecc
anu
que,
que
incl
pers
un
cine
única
desfr

«Gé
brar
pelic
Fritz
a la
por
el pe
rasgo
tera
do a

t
en s
dena
stare
prese
aspe
cine
tanto
una
que
E re
Si ur
en p

inva-
puesto
modi-
ficar

rizado
ro, o
indio,
ción,
en el
es, en
posi-
la re-
gran

le un
iz de
ción
tente
eral-
o de

on es
ocio-
anco
a di-
del
al de

tura,
omo
per-
un
izun
ac-
y el
utra
cede

... veces que un personaje de teatro conserva la marca de un co-
-stante: así en Francia, el personaje del Cid está unido a
Gérard Philipe y el del Avaro (Harpagon) a Charles Dullin.

En el cine, por varias razones, la situación es diferente. De
entrada, el guión casi en ningún caso tiene existencia para el
público: si llega a ser conocido es siempre después de la pro-
yección del filme: el personaje sólo existe en la pantalla. A con-
tinuación, el personaje existe una única vez, en una película
cine, una vez filmada, no conoce ninguna variación, mientras
que en el teatro, la «encarnación» varía de un actor a otro, o
incluso en un mismo actor, de una representación a otra. El
personaje del cine de ficción tampoco existe bajo los rasgos de
un actor (salvo el caso, relativamente raro en la producción
cinematográfica, de los remakes), y con el agravante de una
única interpretación: la de la toma conservada en el montaje
definitivo del filme distribuido. Si es evidente que nadie dirá
«Gérard Philipe» para hablar del Cid, es muy frecuente nom-
brar al actor para hablar de un personaje determinado de una
película: recuerdo perfectamente que en *Los sobornados*, de
Fritz Lang (1953), es Lee Marvin quien lanza café hirviendo
a la cara de su cómplice Gloria Grahame, pero he olvidado
por completo los nombres de los personajes. Esto se debe a que
el personaje del cine de ficción no tiene existencia fuera de los
rasgos físicos del actor que lo interpreta, salvo en el caso, ge-
neralmente episódico, en que un personaje es nombrado cuan-
do aún no ha aparecido en la imagen.

El estatuto del personaje, en el cine, viene del *star-system*,
en sí mismo intrínseco al funcionamiento de la institución ci-
nematógráfica (véase la obra de Edgar Morin, *Las estrellas*). El
star-system, llevado hasta la cumbre por el cine americano pero
presente en todo cine comercial, se define doblemente por sus
aspectos económico y mitológico: el uno arrastra al otro. El
cine es una industria que mueve grandes capitales: intenta por
tanto rentabilizar al máximo sus inversiones. Esto conduce a
una doble práctica: por una parte la contratación de actores
que de este modo se atan a una firma en exclusiva, y por otra
la reducción de los riesgos fijando una imagen de los actores.
Si un actor se muestra eficaz en un tipo de papel o de personaje
en particular, se tenderá a repetir la operación en las películas

siguientes para asegurar el ingreso. De ahí el aspecto mitológico: al convertirlo en *star*, se forja para el actor una imagen de marca. Esta imagen se alimenta a la vez de los rasgos físicos del actor, de sus actuaciones filmicas anteriores o potenciales, y de su vida «real» o supuesta. El star-system tiende a hacer del actor un personaje incluso fuera de la realización filmica: el personaje del filme toma cuerpo a través de este otro personaje que es la *star*.

Si el personaje de ficción gana sobre el real, puesto que se apoya a la vez sobre el personaje de la *star* y sobre sus papeles precedentes, el actor puede perder realidad: sin hablar de Marilyn Monroe, Bela Lugosi acabó por creerse los personajes satánicos de sus filmes, y quizá Johnny Weismuller entró en el hospital psiquiátrico bajo los rasgos de Tarzán.

En consecuencia, el star-system empuja a la organización de la ficción alrededor de un personaje central o de una pareja central, dejando en la sombra los demás. Es plenamente coherente con el sistema el que muchos guiones se escriban para un actor, en función de él: el personaje se «corta a la medida». Se sabe también que algunos contratos de actores estipulan no sólo el número de planos que le deberán estar dedicados en el filme, sino también ciertos caracteres obligatorios de los personajes que deben interpretar: se conoce la historia de Buster Keaton, a quien le estaba prohibido reír, o de Jean Gabin, a quien, en los contratos de antes de la guerra, se le exigía siempre que muriera al final. La imagen de la *star* alimenta continuamente la caracterización del personaje pero, a cambio, el personaje alimenta la imagen de la *star*.

3. El realismo en el cine

Cuando se aborda la cuestión del realismo en el cine, es necesario distinguir entre el realismo de los materiales de expresión (imágenes y sonidos) y el de los temas de los filmes.

3.1.

apa
pro
son
de
se
ción
tien
repi
veiz
en
labi
de
cesu
cier
y se
argu

vier
van
sub
ción
lecc
mín
y la
gos
sent
real
mat
regl
ciso
mel
dos
go
pare
prin
past

itoló-
agen
fisi-
ncia-
de a
i fil-
otro

se se
peles
Ma-
rajes
ó en

de
reja
che-
para
da».
no
n el
rso-
ster
a, a
em-
onli-
el

ne-
pre-

3.1. El realismo de los materiales de expresión

Entre todas las artes y los modos de representación, el cine aparece como uno de los más realistas, puesto que puede reproducir el movimiento y la duración, y restituir el ambiente sonoro de una acción o de un lugar. Pero la sola formulación de este principio demuestra que el realismo cinematográfico no se valora más que en *relación con otros modos de representación* y no en relación con la realidad. Hoy se ha superado el tiempo de la creencia en la objetividad de los mecanismos de reproducción cinematográfica y del entusiasmo de Bazin, que veía en la imagen del modelo el modelo mismo. Esta creencia en la objetividad se fundaba a la vez en un tonto juego de palabras (a propósito del objetivo de la cámara) y en la seguridad de que un aparato científico como la cámara tenía que ser necesariamente neutro. Pero esta cuestión se ha examinado suficientemente en el capítulo «El filme como representación visual y sonora» (pág. 19) para que sea inútil repetir aquí todos los argumentos.

Basta recordar que la representación cinematográfica (que no viene sólo de la cámara) sufre una serie de coacciones, que van de las necesidades técnicas a las necesidades estéticas. Está subordinada al tipo de película empleada, al tipo de iluminación disponible, a la definición del objetivo, a la necesaria selección y jerarquización de los sonidos, al igual que está determinada por el tipo de montaje, el encadenamiento de secuencias y la realización. Todo ello requiere un vasto conjunto de códigos asimilados por el público para que la imagen que se presenta se considere parecida en relación a una percepción de la realidad. El «realismo» de los materiales de la expresión cinematográfica es el resultado de gran número de convenciones y reglas, que varían según las épocas y las culturas. No es preciso recordar que el cine no fue siempre sonoro, ni en color, e incluso, cuando fue sonoro y en color, el realismo de los sonidos y los colores se ha ido modificando singularmente a lo largo de los años: el color de las películas de la década de 1950 parece hoy exagerado; el que se puede ver en las películas de principios de la década de 1980, con su recurso sistemático al pastel, se debe principalmente a una moda. Pero, en cada etapa

(mudo, blanco y negro, color), el cine no ha dejado de ser considerado realista. El realismo aparece como una victoria de la realidad (véase sobre este punto el capítulo «El montaje», pág. 73) en relación a un estadio anterior del modo de representación. Pero esta victoria es absolutamente desechable por las innovaciones técnicas y también porque la propia realidad no se alcanza jamás.

3.2. El realismo de los temas de los filmes

Cuando se habla de realismo cinematográfico, se entiende tanto el de los temas como su tratamiento; por ello se califica de «realismo poético» un determinado cine francés de antes de la guerra, o de «neorrealismo» ciertos filmes italianos de la Liberación.

El neorrealismo es un ejemplo particularmente evidente de la ambigüedad de este término.

Como toda denominación de escuela, el neorrealismo es una creación de la crítica, que ha erigido en modelo teórico la convergencia de algunos títulos, cuyo número aparece hoy bastante limitado. Entre las películas de Roberto Rossellini (*Roma, ciudad abierta*, 1946; *Paísá*, 1946), de Vittorio De Sica (*El limpiabotas*, 1946; *El ladrón de bicicletas*, 1948), de Luchino Visconti (*La terra trema*, 1948); *Bellissima*, 1950), de Federico Fellini (*Los inútiles*, 1953; *Almas sin conciencia*, 1955), lo que más se señala hoy son precisamente las diferencias estilísticas.

Para André Bazin, su defensor e ilustrador, el neorrealismo podía definirse por un haz de rasgos específicos, más relacionados con el conjunto de la producción cinematográfica tradicional que con la propia realidad. Según él, esta «escuela» se caracterizaba por un rodaje en exteriores o en decorados naturales (en oposición al artificio del rodaje en estudio), por recurrir a actores no profesionales (en oposición a las convenciones «teatrales» de la interpretación de los actores profesionales) y a guiones inspirados en las técnicas de la novela americana, utilizando personajes sencillos (en oposición a las

con-
a de
taje»,
repre-
por
lidad

ende
lífica
s de
le la

e de

to es
órico
hoy
ellini
Sica
Lu
l, de
ncia,
eren-

alis-
cio-
radi-
» se
tatu-
por
con-
pro-
vela
las



El neorrealismo y su posteridad De arriba a abajo:
Roma, ciudad abierta, de R. Rossellini (1944-1946);
El limpiabotas, de V. de Sica (1946), y *El ladrón de bicicletas*,
de V. de Sica (1948).



Umberto D., de Vittorio de Sica (1952).



Salvatore Giuliano, de Francesco Rosi (1961).

int
tra
acc
Fir
qui
op
tes

Ba:
su

ext
nas
cor
Ad
en
soc
des
cas
hei
de

cor
lim
les
flec
poi
rep
en
bat
act
pai
Por
ses
de
die
die
ció
téc

intrigas clásicas demasiado bien «trazadas» y a los héroes extraordinarios) con una acción enrarecida (en oposición a los acontecimientos espectaculares del filme comercial tradicional). Finalmente, el cine neorrealista era un cine sin grandes medios que escapaba a las reglas de la institución cinematográfica, en oposición a las superproducciones americanas o italianas de antes de la guerra.

Este es, pues, el conjunto de elementos que para André Bazin definían el neorrealismo, pero todos, separadamente o en su interacción, son criticables.

En los filmes que Bazin toma como ejemplo, el rodaje en exteriores o en decorados naturales era parcial: muchas escenas rodadas en estudio, mezcladas después con escenas de decorados naturales, pasaban como rodadas en los lugares reales. Además, el rodaje en exteriores o en decorados naturales no es en sí mismo un factor de realismo; hay que añadir un factor social al decorado para que se transforme: barrio pobre, lugar desierto, pueblo de pescadores, barrio extremo... Pero en este caso, los decorados de estudio de *Avaricia*, de Eric von Stroheim (1924), son tan realistas como los decorados naturales de estas películas italianas.

El recurso a los actores no profesionales, tan «naturales» como el decorado, puesto que se supone que viven, es también limitado y medianamente «traficado». Que sean no profesionales no impide que interpreten, es decir, que representen una ficción, incluso si esta ficción se parece a su vida real, y que por tanto estén obligados a plegarse a las convenciones de la representación. Por otro lado, hay que añadir que se doblaban en estudio por actores profesionales, lo que nos permite probar que su expresión «realista»... no lo era tanto. Además, los actores no profesionales sólo representaban una parte del reparto, ya que el filme incluía igualmente actores profesionales. Por último, su selección en los lugares de rodaje y las numerosas repeticiones de tomas que exigía su amateurismo elevaban de manera singular el costo de la producción, lo que contradice (junto con otros elementos, en particular el recurso al estudio para el rodaje y el doblaje) el último punto de la «definición» baziniana en lo que respecta a la economía de medios técnicos de este tipo de películas: se trata de una apariencia,

intencionada, de economía de medios, al igual que es una apariencia de la realidad la del estudio. El neorrealismo trataba de borrar la institución cinematográfica como tal, de hacer desaparecer las señales de la enunciación. Procedimiento muy «clásico», del que hemos visto varios ejemplos en el filme de ficción tradicional.

En cuanto a la historia no-dramática, aunque el cine neorrealista abandona la espectacularidad y adopta un ritmo de acción más lento, no por eso deja de recurrir a la ficción, en la que los individuos son personajes, cuya tipología surge de determinada representación social cuyos fundamentos nada tienen de propiamente realista: marginado, obrero modelo, pescador siciliano... Por otra parte, la caracterización de los personajes ha cambiado, pero sus funciones quedan siempre iguales: tanto da que el héroe parta en busca de su bicicleta robada, como que intente recuperar el secreto atómico que un espía se dispone a entregar al extranjero: siempre hay una «búsqueda», que sigue a una «maldad» que ha trastornado una «situación inicial». La ficción se ve más realista cuanto menos «rosa» parece (populismo, tema social, fin decepcionante o pesimista), y más si rechaza ciertos convencionalismos. Pero este abandono conduce a la instauración de nuevos convencionalismos.

El entusiasmo de Bazin por esta «nueva» forma de cine le empuja a alguna exageración, como cuando exclama, a propósito de *Ladrón de bicicletas*, de Vittorio de Sica (1948): «No más actores, no más historia, no más puesta en escena; por fin la ilusión estética perfecta de la realidad: no más cine». Hay que tomar este «no más cine» sólo en la acepción peyorativa de «eso es cine», es decir, una representación en la que las convenciones se han vuelto demasiado aparentes para ser aceptables y «naturalizadas», y se denuncian como tales. Desde este punto de vista, el tiempo iba a demostrar de manera muy rápida que el neorrealismo aparecería también como «cine».

Esta otra declaración de Bazin nos parece más justa: «Se puede clasificar, si no jerarquizar, los estilos cinematográficos en función del incremento de realidad que representan. Por tanto, llamaremos *realista* todo sistema de expresión, todo procedimiento del relato que tienda a aumentar la apariencia de realidad en la pantalla». Esta definición exige precisar que el

pa-
aba
de-
clá-
fic-

en
de
en
de
tic-
ca-
so-
es:
da,
pía
ue-
ua-
sa»
a),
do-

le
pó-
No
fin
lay
de
ar-
ta-
ste
pi-

Se
los
por
ro-
de
el

factor «más realidad» se estima en relación con un sistema de convenciones que ahora se juzga caduco. La «ganancia de realidad» tan sólo sirve para la denuncia de convenciones, pero como antes hemos indicado, esta denuncia va pareja a la instauración de un nuevo sistema convencional.

3.3. Lo verosímil

Lo verosímil se refiere a la relación de un texto con la opinión pública, a su relación con otros textos y también al funcionamiento interno de la historia que cuenta.

3.3.1. Lo verosímil y la opinión pública

Lo verosímil puede, de entrada, definirse en su relación con la opinión pública y las buenas costumbres: el sistema de lo verosímil se dibuja siempre en función de la decencia. Sólo se juzgará verosímil una acción que puede ser asimilada a una máxima, es decir a uno de esos modelos prefijados que, bajo la forma de imperativos categóricos, expresan lo que es la opinión pública. En un western, por ejemplo, no nos sorprende ver al héroe dedicado exclusivamente a perseguir al que ha matado a su padre, porque «el honor de la familia es sagrado», o, en un filme policíaco, ver al detective empeñarse contra viento y marea en descubrir al culpable, porque «hay que ir hasta el final de lo que se empieza».

En consecuencia, lo verosímil constituye una *forma de censura* puesto que restringe, en nombre de la decencia, el número de posibilidades narrativas o de situaciones diegéticas imaginables. Por eso una buena parte de la crítica y del público ha juzgado dos filmes de Louis Malle como inverosímiles, porque presentaban personajes paradójicos: una joven madre equilibrada que inicia a su hijo en los asuntos del amor (*Le souffle au cœur*, 1971), y una adolescente, a la vez ingenua y astuta, que se prostituye (*La pequeña*, 1978). Lo paradójico es a menudo inverosímil porque va en contra de la opinión pública, de la *doxa*. Pero ésta puede variar, y lo verosímil con ella.

3.3.2. El sistema económico de lo verosímil

Lo verosímil consiste en una serie de reglas que afectan las acciones de los personajes, en función de máximas a las que pueden ser asimiladas. Estas reglas, tácitamente reconocidas por el público, se aplican pero nunca se explican, ya que la relación de una historia al sistema verosímil al que se somete es por esencia una relación muda. El *tiroteo* final de los westerns responde a reglas muy estrictas que se deben respetar si no se quiere que el público juzgue la situación inverosímil o al director demasiado atrevido. Pero nada explica, ni en el western ni en la realidad, que el héroe tenga que avanzar solo por en medio de la calle principal y esperar que su adversario desenfunde.

Por otro lado, se estima verosímil lo que es previsible. Por el contrario, se juzgará inverosímil lo que el espectador no puede prever, sea por la historia o por la máxima, y la acción «inverosímil» aparecerá como un golpe de fuerza de la instancia narrativa para conseguir sus fines. Por ejemplo, si no se quiere que la llegada salvadora de la caballería a la granja asediada por los indios parezca inverosímil, se cuidará de introducir en el relato algunas escenas que indiquen que el fuerte no está lejos y que su comandante está al tanto de lo que sucede. Lo verosímil está ligado a la motivación en el interior de la historia de las acciones emprendidas. Por tanto, toda unidad diegética tiene siempre una doble función: una inmediata y otra a largo término. La inmediata varía, pero la función a largo término es la de preparar discretamente la llegada de otra unidad a la que servirá de motivación.

En *La chienne*, de Jean Renoir (1931), Maurice quiere tener una explicación calmada con su amante, que le engaña. Mientras que Maurice razona, Lulú abre, con ayuda de una plegadera, las páginas de un libro. Esta acción es verosímil puesto que Lulú se nos ha presentado como una ociosa: por eso su ociosidad motiva el leer en la cama y usar una plegadera.

Pero Maurice, enfadado, la mata con ayuda de la plegadera: el asesinato es verosímil porque el personaje tiene razones «psicológicas» y morales y además, el arma del crimen se

le
n.
m
si
es
pi
ch
pe
na
se
oti
mi
dic
for
ira
che
nat
hac
Ge
lo
fun
«lo
pue
ven

3.3.

cc
relac
gar

encontraba «por casualidad» y «de modo natural» en el lugar.

«Cortar las páginas de un libro» tiene por función inmediata significar la desenvoltura y la futilidad de Lulú, y por función a largo término, conducir «naturalmente» al asesinato.

Si en la diégesis, las causas son las que parecen determinar los efectos, en la construcción del relato, los efectos determinan las causas. En el ejemplo que acabamos de dar, Maurice no mata a Lulú con una plegadera porque ella la está usando, sino que ella la usa porque va a ser matada por Maurice. Con este giro, el relato gana en economía en varios sentidos. Gana, primero, por la doble función de la unidad diegética que, en cierto modo, sirve dos veces en lugar de una. Gana también porque una unidad puede ser sobredeterminada o sobredeterminante: puede servir de punto de reclamo de varias unidades seguidas diseminadas en el relato, o ser ella misma llamada por otras unidades precedentes. Gana por el trastorno de la determinación narrativa de la causa por el efecto, en una motivación diegética del efecto por la causa. Encuentra la manera de transformar la relación artificial y arbitraria establecida por la narración en una relación verosímil y natural establecida por los hechos diegéticos. Desde esta óptica, lo verosímil es un medio de naturalizar lo arbitrario del relato, de realizarlo (en el sentido de hacerlo pasar por real). Para decirlo según la fórmula de Gérard Genette, si la *función* de una unidad diegética es aquello para lo que sirve, su *motivación* es lo que necesita para disimular su función. En los casos más conseguidos de relato «transparente», «lo verosímil es una motivación implícita que no cuesta nada» puesto que, salida de la opinión pública y de las máximas convenientes, no tiene por qué estar inscrita en el relato.

3.3.3. Lo verosímil como efecto de corpus

Si lo verosímil se define en relación con la opinión pública o con las máximas, se define también (de forma paralela) en relación con los textos, dado que éstos tienden siempre a segregar una opinión pública por su convergencia. Lo verosímil de

un filme depende mucho de los realizados anteriormente: se juzgará verosímil lo que se habrá visto en una obra anterior. Señalábamos antes que en algunos casos la paradoja era inverosímil, pero esto es cierto sólo en el momento de su primera o primeras apariciones en las películas: desde el momento en que se repite en varias películas, se convertirá en normal, en verosímil.

Si nos atenemos a la verosimilitud de los personajes, ya hemos visto que, en el juego de interferencias entre actor y personaje, lo verosímil del segundo debía mucho a las actuaciones previas del primero, y a la imagen que como star se ha forjado: el personaje rocambolesco interpretado por Jean Paul Belmondo en *Yo impongo mi ley a sangre y fuego*, de Georges Lautner (1978), no «se sostiene», es verosímil sólo porque Belmondo ha interpretado este tipo de personaje en numerosos filmes anteriores. El personaje de joven asocial que prolifera en las películas francesas de finales de la década de 1970, consigue en parte su éxito y su verosimilitud gracias a unos datos sociológicos ligados a un período de crisis económica. Pero esta transformación cinematográfica del joven, del anarquista, del parado, del fracasado y del izquierdista (con unos restos de hippy), es sobre todo verosímil debido a su recurrencia en varios filmes de esta época. Su éxito no proviene de su verosimilitud: su verosimilitud es la que procede de su éxito, y puede ser anulada en términos de ideología (y no en términos de realidad).

Lo verosímil se establece no en función de la realidad, sino en función de textos (filmes) ya establecidos. Surge más del discurso que de la verdad: es un *efecto de corpus*. Por ahí, se funde con la reiteración del discurso, ya sea a un nivel de opinión pública o al de un conjunto de textos: precisamente por esta razón es siempre una forma de censura.

En consecuencia, está claro que los contenidos de las obras se deciden mucho más en relación con las obras anteriores (su continuación o su encuentro) que con una observación de la realidad «más justa» o «más verdadera». Lo verosímil debe ser entendido como una forma (es decir, una organización) del contenido trivializado siguiendo los textos. Sus cambios y su evolución son función del sistema de verosimilitud anterior: el personaje del «joven asocial» es sólo una nueva transformación

se
or.
ve-
era
en
ve-

ya
er-
tes
lo:
du
ner
do
an-
pe-
en
lón-
ns-
do,
es
tes
su
ali-
d).
ino
dis-
se
opi-
por

ras
(su
la
ser
del
su
el
ión



El efecto-género: tres aspectos del filme negro americano. Arriba: *Scarface*, de H. Hawks (1932).
Abajo: *El último refugio*, de R. Walsh (1941).



Sin conciencia, de Raoul Walsh y Bretaigne Windust (1950).

14

de
ta
tr
«
m
lo

3.

lic
su
de
Es
pe
rei
fili
o
pa
lic
co
tua

un
el
o
ver
fid
me
el
La
me
cor

en
ne
qu
all

del *voyou* de los decenios precedentes, personaje cuya importancia cinematográfica era mucho mayor que la sociológica. Dentro de esta evolución de lo verosímil, el nuevo sistema aparece «verdadero» porque el antiguo ha sido declarado caduco y denunciado como convencional. Pero el nuevo sistema también lo es.

3.4. El efecto-género

Si lo verosímil es un *efecto de corpus*, será mucho más sólido en el conjunto de una larga serie de filmes próximos, por su expresión y por su contenido, al igual que en el conjunto de un género: respecto a lo verosímil, hay un *efecto-género*. Este efecto-género tiene una doble incidencia. En primer lugar, por la permanencia de un mismo referente diegético y por la recurrencia de escenas «típicas», permite consolidar de filme en filme lo verosímil. En el western, el código del honor del héroe o la manera de comportarse de los indios, aparece verosímil en parte porque están fijados (durante un cierto período, las películas de este género conocían sólo un código del honor y un comportamiento para los indios), pero también porque son ritualmente repetidos, reiterados de título en título.

El efecto-género permite establecer un verosímil propio de un género particular. Cada género tiene su verosímil particular: el del western no es el mismo que el de la comedia musical o el del cine negro. Sería inverosímil que en un western el adversario del héroe se confesara vencido después de haber sido ridiculizado en público (cosa perfectamente verosímil en la comedia musical), mientras sería inverosímil que, en esta última, el adversario se encargara de matar a quien le ha ridiculizado. Las famosas «leyes del género» sólo son válidas dentro del mismo género, y únicamente tienen sentido de verosimilitud en el conjunto de películas que le pertenecen.

Esta doble incidencia del efecto-género es efectiva tan sólo en el caso del mantenimiento de lo verosímil, mantenimiento necesario para la cohesión del género. Sin embargo, esto no quiere decir que lo verosímil de un género se haya fijado de una vez por todas y no conozca variación: es susceptible de evo-

lución en algunos puntos, a condición de que en otros sea respetado y mantenido. Por ejemplo, el western ha visto su verosímil singularmente cambiado desde sus orígenes. Pero estos cambios (y esto es válido para todos los géneros) tienden más a la supervivencia de lo verosímil que a un acercamiento más justo de la realidad.

En *Duelo en la alta sierra*, de Sam Peckinpah (1962), los dos héroes, cazadores de recompensas, piden un contrato en debida regla y para leerlo atentamente se ven obligados a ponerse unas gafas. Esta preocupación burocrática y el envejecimiento parecen más realistas, más verosímiles que el respeto a la palabra y la eterna juventud del héroe «tradicional», pero esto no impide a los protagonistas del filme de Peckinpah comportarse según los mismos esquemas (código del honor, búsqueda de la justicia...) que sus predecesores.

Algunos años más tarde, el western italiano cuestionará a su vez las convenciones del western moderno (al que pertenece *Duelo en la alta sierra*) para establecer otras nuevas.

4. La impresión de realidad

Muchas veces se ha insistido en que lo que caracteriza al cine, entre los modos de representación, es la impresión de realidad que se desprende de la visión de filmes. Esta «impresión de realidad», cuyo prototipo mítico sería el estremecimiento que recorrió a los espectadores de la película de Lumière, *La llegada del tren a la estación* (1895), ha sido el centro de numerosas reflexiones y debates sobre cine, que han intentado definir la especificidad (en oposición a la pintura, a la fotografía...) o definir los fundamentos técnicos y psicológicos de la impresión misma y analizar sus consecuencias en la actitud del espectador frente al cine.

La impresión de realidad experimentada por el espectador durante la visión de una película, proviene primero de la *riqueza perceptiva* de los materiales filmicos, de la imagen y del sonido. Respecto a la imagen cinematográfica, esta «riqueza» se debe, a la vez, a la definición amplia de la imagen fotográfica (se sabe que una foto es más «sutil», más rica en

1.

ir
es
re
vo
ta
fu
piin
lo
Be
ni
nt
en
de
pr
es
de
«v
pt
es;
mi
fij
fij
ac

no

res-
ro-
los
rás
us-

los
en
po-
eci-
eto
tro
ah
or,

i a
ne-

al
sa
ón
ito
La
u-
le-
a-
la
lel

or
ri-
el
a»
o-
en

información que una imagen de televisión) que presenta al espectador esfigies de objetos con gran lujo de detalles, y a la restitución del movimiento que les proporciona un cuerpo, un volumen que no tienen en la foto fija: todos hemos experimentado este aplanamiento de la imagen, esta pérdida de la profundidad, cuando se produce un paro de imagen durante una proyección.

La restitución del movimiento tiene un lugar importante en la impresión de realidad, y ha sido particularmente estudiado por los psicólogos del Instituto de Filmología (A. Michotte van den Berck, Henri Wallon...). Es el resultado de una regulación técnica del aparato cinematográfico que permite el paso de un cierto número de imágenes fijas (los fotogramas) en un segundo (18 en tiempos del mudo, 24 en el sonoro); este paso permite que determinados fenómenos psico-fisiológicos parezcan dar una impresión de movimiento continuado. Entre estos fenómenos el *phi* es de los más destacados: cuando los momentos claros, espaciados unos de otros, se iluminan sucesiva y alternativamente, se «ve» un trayecto luminoso continuado y no una sucesión de puntos espaciados: es el «fenómeno del movimiento aparente». El espectador restablece mentalmente una continuidad y un movimiento allí donde, en realidad, tan sólo había discontinuidad y fijación: es lo que se produce en el cine entre dos fotogramas fijos cuando el espectador llena el vacío existente entre las dos actitudes de un personaje fijadas por dos imágenes sucesivas.

No hay que confundir el efecto *phi* con la persistencia retiniana. El primero tiende a llenar un vacío real, mientras que el segundo se debe a la relativa inercia de las células de la retina que conservan, durante un corto tiempo, las huellas de una impresión luminosa (como cuando se cierran los ojos después de haber mirado fijamente un objeto muy iluminado o se agita vivamente un cigarrillo encendido en la oscuridad y se «ve» un arabesco luminoso).

La persistencia retiniana no tiene prácticamente ningún papel en la percepción cinematográfica, al contrario de lo que se afirma a menudo.

Conviene añadir, además, que reproducir la apariencia del movimiento, es reproducir su realidad: un movimiento reprodu-

cido es un movimiento «verdadero», puesto que la manifestación visual es en los dos casos idéntica.

La riqueza perceptiva propia del cine viene también de la co-presencia de la imagen y el sonido, que restituye a la escena representada su volumen sonoro (lo que no sucede ni en la pintura ni en la novela), dando con ello la impresión de que se ha respetado el conjunto de los datos perceptivos de la escena original. La impresión es mucho más fuerte si pensamos que la reproducción sonora tiene la misma «fidelidad fenomenal» que el movimiento.

La riqueza perceptiva de los materiales fílmicos es uno de los fundamentos de la impresión de realidad que da el cine, y viene reforzada por la posición psíquica en que se encuentra el espectador en el momento de la proyección. Esta posición puede ser definida en dos de sus aspectos en cuanto a la impresión de realidad: consciente de estar en una sala de espectáculos suspende toda acción y renuncia parcialmente a verificar esta impresión. Además, el filme lo bombardea con impresiones visuales y sonoras (la riqueza perceptiva de que hablamos) en una oleada continua y presionante (sobre estos puntos, véanse más adelante los párrafos dedicados a la identificación, págs. 262-288).

Pero, aparte de los fenómenos de percepción ligados al material fílmico y al estado particular en el que se encuentra el espectador, aún hay otros factores en la impresión de realidad. Esta se funda también en la coherencia del universo diegético construido por la ficción. Fuertemente sostenido por el sistema de lo verosímil, y organizado de manera que cada elemento de la ficción parezca responder a una necesidad orgánica y obligatoria con respecto a una realidad supuesta, el universo diegético toma la consistencia de un mundo posible cuya construcción, lo artificial y lo arbitrario, se han borrado en beneficio de una aparente naturalidad. Esta, como ya hemos apuntado, proviene del modo de representación cinematográfica, del paso de la imagen por la pantalla que da a la ficción la apariencia de un surgimiento de acontecimientos, de una «espontaneidad» de lo real.

El surgimiento, debido en parte al paso de la imagen, no está en contradicción con la coherencia, con la consistencia del universo de ficción: es parte integrante de su construcción. El universo ficcional se hace consistente y da la impresión de

la
co
co

realidad porque parece surgir ante nosotros y estar sometido al azar. Demasiado previsible y manifiestamente reglamentado, más que una ficción parecería un artificio sin profundidad.

El sistema de representación icónica, el dispositivo escénico propio del cine y los fenómenos de identificación primaria y secundaria (en la cámara y en los personajes; sobre este punto véase más adelante, págs. 263-274, el capítulo dedicado a este problema, en particular el párrafo «Identificación y estructura») hacen que el espectador se integre en la escena representada, y se convierta, en cierto modo, en partícipe de la situación a la que asiste. Esta inscripción del espectador en la escena es lo que Jean-Pierre Oudart definía como *efecto de lo real*, distinguiéndolo del *efecto de realidad*. Para él, el efecto de realidad viene del sistema de representación, y en concreto del sistema perspectivo que el cine heredó de la pintura occidental, mientras que el efecto de lo real procede de que el lugar del sujeto-espectador está marcado, inscrito en el interior del sistema representativo, como si participara del mismo espacio. Esta inclusión del espectador no le deja percibir los elementos de la representación como tales, sino como si fueran las propias cosas.

El reforzamiento mutuo de los diferentes factores de la impresión de realidad ha originado que esta última apareciera durante mucho tiempo como un elemento básico del cine definitorio de su especificidad. Desde entonces, algunos teóricos o estéticos del cine, como André Bazin o Amédée Aylfre, han creído poder erigirla en una norma estética cuya transgresión traicionaría la «ontología de la imagen cinematográfica» o la «vocación natural» del cine. La ideología de la *transparencia* (para este término véase pág. 74) ha llevado a André Bazin a entusiasmarse con el neorrealismo; esta ideología es también la base implícita de la mayor parte del discurso crítico tradicional y la opinión según la cual las imágenes y el lenguaje cinematográfico ofrecen duplicados fieles y naturales de la realidad, con algunos detalles secundarios.

Contra esta preponderancia de la impresión de realidad y de la transparencia supuesta de la representación cinematográfica se constituyó, hacia 1970 y en torno a la revista *Cinéthique*, una corriente crítica en favor de la *deconstrucción*. Se trataba de mos-

trar por una parte la artificialidad de la impresión de realidad y por otra la importancia ideológica, en el cine de la transparencia, del camuflaje del trabajo de producción y sus presupuestos, en provecho de una naturalidad aparente. Esta corriente crítica se volcó sobre un cine materialista que, en oposición al cine realista-idealista, intentaba contrarrestar los efectos perspectivos producidos por el objetivo utilizando estructuras espaciales de la imagen, y con los «raccords en la textura», romper el ordenamiento lineal de los planos obtenidos en el cine clásico por el uso del raccord «invisible».

A pesar de sus limitaciones (la impresión de realidad no se reduce a la perspectiva y a la fluidez de los cambios de plano), la corriente en favor de la deconstrucción habrá tenido el mérito de relanzar la reflexión sobre la impresión de realidad y una concepción idealista del cine, evitando por otro lado dos escollos: en primer lugar, la exclusividad del contenido (reducción del sentido de un filme a sus temas ideológicos explícitos); en segundo lugar, el del formalismo (autonomía del proceso significativo con referencia a todo contenido o toda ideología).

La reflexión sobre la impresión de realidad en el cine, considerada en todas sus ramificaciones (determinaciones tecnológicas, fisiológicas y psíquicas en relación con un sistema de representación y su ideología subyacente) tiene aún hoy una gran actualidad: por un lado permite desmontar la idea siempre compartida de una transparencia y una neutralidad del cine respecto a la realidad, y por otro sigue siendo fundamental para entender el funcionamiento y las reglas de la institución cinematográfica, concebida como una máquina social de representación.

Dicho esto, añadiremos que la reflexión sobre la impresión de realidad en el cine ha ocultado en parte otro aspecto fundamental (no necesariamente contradictorio con el precedente) de la atención del espectador hacia la imagen cinematográfica: su «escasa realidad». En efecto, la imagen del cine fascina y retiene en parte porque oscila entre un estatuto de representación (representar alguna cosa de manera realista) y la extrema evanescencia de su material (sombras y ondas). Requiere del espectador que no sea un simple testigo, sino alguien que invoque intensamente lo representado porque está convencido de la poca consistencia de la representación.

Lecturas sugeridas

1. EL CINE NARRATIVO

1.1. El valor social de los objetos representados

METZ, CH.

- 1972 «Images et pédagogie», «Au-delà de l'analogie, l'image», en *Essais sur la signification au cinéma*, tomo 2. Ed. Klincksieck (editado en *Análisis de las imágenes*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972).

1.2. La búsqueda de una legitimidad

MITRY, J.

- 1965 «En quête d'une dramaturgie», en *Esthétique et psychologie du cinéma*, Ed. Universitaires, París (traducción castellana en Siglo XXI, *Estética y psicología del cine*, Madrid, 1978).

1.3. La oposición «narrativo/no narrativo»

METZ, CH.

- 1968 «Cinéma moderne et narrativité», en *Essais sur la signification au cinéma*, tomo 2, Ed. Klincksieck.

NOGUEZ, D.

- 1979 *Eloge du cinéma expérimental*, Centre Georges Pompidou, París.

1.4. «Narrativo/cinematográfico»

BAZIN, A.

- 1975 «Pour un cinéma impur», en *Qu'est-ce que le cinéma?*, Ed. du Cerf, París (traducción castellana en Rialp, *¿Qué es el cine?*, Madrid, 1966).

METZ, CH.

- 1971 «A l'intérieur du fait filmique, le cinéma», en *Langage et cinéma*. Ed. Larousse, París (traducción castellana en Planeta, *Lenguaje y cine*, Barcelona, 1973).

PROPP, V.

- 1970 *Morphologie du conte russe*, colección «Points», Ed.

du Seuil, París (traducción castellana en Ed. Fundamentos, *Morfología del cuento*, Madrid, 1981).

VANOYE, F.

1979 *Récit écrit, récit filmique*, Ed. CEDIC.

1.5. La metapsicología del espectador

METZ, CH.

1977 *Le signifiant imaginaire*, colección «10/18», UGE, París (traducción castellana en Gili, *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*, Barcelona, 1979).

1.6. La representación social e ideológica

COLECTIVO

1970 «Young Mister Lincoln», en *Cahiers du cinéma*, número 223, París.

1977 «Le cinéma de l'histoire», en la revista *Cultures*, UNESCO.

FERRO, M.

1977 *Cinéma et Histoire*, colección «Médiations», Ed. Denoël-Gonthier, París (traducción castellana en Gustavo Gili, *Cine e historia*, Barcelona, 1980).

SORLIN, P.

1977 *Sociologie du cinéma*, Ed. Aubier.

2. EL FILME DE FICCIÓN

2.1. El problema del referente

DUCROT, O. y TODOROV, T.

1972 «Référence», en *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Ed. du Seuil (traducción castellana en Siglo XXI, *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*, Buenos Aires, 1975).

2.2. «Relato, narración, diégesis»

BELLOUR, R.

1980 «Enoncer», en *L'analyse du film*, Ed. Albatros, París.

GENETTE, G.

1969 «Frontières du récit», en *Figures II*, Ed. du Seuil.

1972 «Discours du récit», en *Figures III*, Ed. du Seuil.

a-

METZ, CH.

- 1968 «Remarques pour une phénoménologie du narratif», en *Essais sur la signification au cinéma*, tomo I, Ed. Klincksieck (traducción castellana en Ed. Tiempo Contemporáneo, *Ensayos sobre la significación en el cine*, Buenos Aires, 1972).

E,

y

2.3. «La política de los autores»

COLECTIVO

- 1972 *La politique des auteurs*, Ed. Champ Libre, París.

2.4. La distinción «historia/discurso»

i-

BENVENISTE, E.

s,

- 1972 «Les relations de temps dans le verbe français», en *Problèmes de linguistique générale*, tomo 1, París (traducción castellana en Siglo XXI, *Problemas de lingüística general*, México, 1974).

2-

3-

METZ, CH.

- 1977 «Histoire/Discours (Note sur deux voyeurismes)», en *Le signifiant imaginaire*, colección «10/18», UGE, París (traducción castellana en Gili, *Psicoanálisis y cine. El signifiante imaginario*, Barcelona, 1979).

2.5. La idea de programa

BARTHES, R.

i-

a

i-

- 1970 *S/Z*, Ed. du Seuil, París (traducción castellana en Siglo XXI, *S/Z*, Madrid, 1980).

GENETTE, G.

- 1972 «Discours du récit», en *Figures. III*, Ed. du Seuil, París.

KUNTZEL, TH.

- 1975 «Le travail du film II», en *Communications*, n.º 23, París.

VERNET, M.

- 1980 «La transaction filmique», en *Le cinéma américain*, tomo 2, Ed. Flammarion, París.

2.6. *El concepto de funciones*

BARTHES, R.

- 1966 «Introduction à l'analyse structurale du récit», en *Communications*, n.º 8, París (traducción castellana: «Introducción al análisis estructural del relato», en Ed. Tiempo Contemporáneo, *Análisis estructural del relato*, Buenos Aires, 1970).

LÉVI-STRAUSS, C.

- 1973 «La geste d'Asdiwal», en *Anthropologie structurale*, tomo 2, Ed. Plon, París (traducción castellana en Eudeba, Buenos Aires).

PROPP, V.

- 1970 *Morphologie du conte russe*, colección «Points», Ed. du Seuil, París (traducción castellana en Ed. Fundamentos, *Morfología del cuento*, Madrid, 1981).

2.7. *Los personajes*

GREIMAS, A. J.

- 1966 «Réflexions sur les modèles actantiels», en *Sémantique structurale*, Ed. Larousse, París (trad. cast., *Semántica estructural*, Gredos, Madrid, 1971).

MORIN, E.

- 1972 *Les stars*, colección «Points», Ed. du Seuil, París (traducción castellana en Dopesa, *Las stars, servidumbres y mitos*, Barcelona, 1972).

3. EL REALISMO

3.1. *Las materias de la expresión*

METZ, CH.

- 1968 «A propos de l'impression de réalité», en *Essais sur la signification au cinéma*, tomo 1, Ed. Klincksieck (traducción castellana en Ed. Tiempo Contemporáneo, *Ensayos sobre la significación en el cine*, Buenos Aires, 1972).

3.2. *Lo verosímil*

METZ, CH.

1968 «Le dire et le dit», en *Essais sur la signification au cinéma*, tomo I (traducción castellana en Ed. Tiempo Contemporáneo, *Ensayos sobre la significación en el cine*, Buenos Aires, 1972).

3.3. *Función y motivación*

GENETTE, G.

1969 «Vraisemblance et motivation», en *Figures II*, Ed. du Seuil.

en
na:
en
del

ale,
en

Ed.
nda-

anti-
Se-

París
lum-

ur la
(tra-
áneo,
s Ai-

4. Cine y lenguaje

1. El lenguaje cinematográfico

Los capítulos precedentes han utilizado poco el concepto de «lenguaje cinematográfico». Esto puede parecer paradójico. En efecto, esta idea está en la encrucijada de todos los problemas que se plantea la estética del cine desde sus orígenes. Ha servido estratégicamente para postular la existencia del cine como medio de expresión artística. Para probar que era un arte, era preciso dotarlo de un lenguaje específico, diferente del de la literatura o el teatro.

Pero atribuirle un lenguaje, era correr el riesgo de fijar sus estructuras, de deslizarse del nivel del lenguaje al de la gramática; por eso, la utilización de «lenguaje» a propósito del cine, en razón del carácter tan impreciso de la palabra, ha dado lugar a múltiples malentendidos, que jalonan la historia de la teoría del cine hasta hoy y encuentran su formulación en los pensamientos de «cine-lengua», gramática del cine, «cine-estilístico», retórica fílmica, etcétera.

La discusión teórica de estos debates nada tiene de académica. Se trata de saber cómo funciona el cine como medio de significación en relación a los otros lenguajes y sistemas expresivos: la idea constante de los teóricos será la de oponerse a toda tentativa de asimilación del lenguaje cinematográfico al lenguaje verbal. Pero si el cine funciona muy diferentemente del lenguaje

verbal, hecho admitido por todos, ¿se trata, pues, de un «lenguaje de la realidad», según la expresión tan querida de Pier Paolo Pasolini? En otras palabras, ¿el cine está desprovisto de toda instancia de lenguaje? y si no, ¿es posible precisarlo sin caer ineludiblemente en las gramáticas normativas?

1.1. Un concepto antiguo

La expresión «lenguaje cinematográfico» no ha aparecido con la semiología del cine, ni siquiera con el libro de Marcel Martin publicado con este título en 1955. La encontramos en los escritos de los primeros teóricos del cine, Ricciotto Canudo y Louis Delluc, al igual que en los de los formalistas rusos.

Para los estetas franceses en especial, se trataba de oponer el cine al lenguaje verbal, definirlo como un nuevo medio de expresión. Este antagonismo entre cine y lenguaje verbal aparece en el centro del manifiesto de Abel Gance «La música de la luz»:

«No me canso de decirlo: las palabras en nuestra sociedad contemporánea ya no encierran su verdad. Los prejuicios, la moral, las contingencias, las taras fisiológicas han quitado a las palabras pronunciadas su verdadera significación. (...) Había que callar durante bastante tiempo para olvidar las antiguas palabras gastadas, envejecidas, entre las que incluso las más hermosas han perdido su imagen y, dejando entrar en su mismo el flujo enorme de las fuerzas y conocimientos modernos, encontrar el nuevo lenguaje. El cine ha nacido de esta necesidad. (...) Como en la tragedia formal del siglo XVIII, será preciso asignar al filme del porvenir unas reglas estrictas, una gramática internacional. Tan sólo encerrados en un corsé de dificultades técnicas pueden estallar los genios.»

El carácter esencial de este nuevo lenguaje es su universalidad; permite evitar el obstáculo de la diversidad de lenguas nacionales. Realiza el antiguo sueño de un «esperanto visual»: «El cine va a todas partes —escribe Louis Delluc en *Cinéma et Cie*—, es un gran medio de conversar entre los pueblos». Esta «música de la luz» no necesita traducción, se comprende por todos y permite encontrar una especie de estado «natural» de lenguaje, anterior a lo arbitrario de las lenguas:

ua-
olo
oda
aer

con
tin
tos
uis

ner
ex-
ece
»:

lad
la
a
la-
ti-
las
mo
ler-
sta
ni,
as,
rsc

ali-
na-
«El
at
sta
to-
del



El lenguaje de las imágenes en el cine mudo de la década de 1920:
El último (1924) y *Fausto* (1926), de F. W. Murnau.



Arriba: *L'inhumain*, de M. L'Herbier (1924). Abajo: *La chute de la maison Usher*, de J. Epstein (1927).

ra
da
a;
C.
N
to

de
pu

mu
so:
rel
hie

la
rei
afi;
fia
esc

asi
y c
fue
por
par

«El cine, multiplicando el sentido humano de la *expresión por la imagen*, ese sentido que tan sólo la Pintura y la Escultura habían conservado hasta nosotros, formará una lengua verdaderamente universal de caracteres aún insospechados. Por ello, le es necesario conducir toda la «figuración» de la vida, es decir del arte, hacia las fuentes de toda emoción, buscando la propia vida en sí misma, por el movimiento. (...) Nuevo, joven, vacilante, busca sus palabras y su voz. Y nos conduce, con toda nuestra complejidad psicológica adquirida, al gran lenguaje verdadero, primordial, sintético, el lenguaje visual, fuera del análisis de los sonidos.»

Ricciotto Canudo, *L'usine aux images*, 1927.

Canudo, Delluc, Gance son antes que todo críticos o cineastas. Su perspectiva es promocional; quieren probar la complejidad del cine, lo bautizan como «séptimo arte» y practican una apuesia cualitativa y una política sistemática de demarcación. Canudo proclama: «No buscamos analogías entre Cine y Teatro. No hay ninguna». Para él, el cine es el arte total hacia el que todos los demás han tendido desde siempre.

Para Abel Gance, «el lenguaje de las imágenes que nos conduce a la ideografía de las escrituras primitivas, aún no está a punto porque nuestros ojos no están hechos para ellas».

No se trata de una tentativa real de teorización del cine; además, las alusiones al lenguaje, más allá de su carácter profético, son deliberadamente metafóricas. Pero las primeras bases de una reflexión sobre el cine como lenguaje hay que buscarlas más bien en Béla Balázs y los teóricos soviéticos.

Sin embargo, si nos quedamos en el terreno de los franceses, la voluntad de teorización es mucho más manifiesta en Jean Epstein, autor de un gran número de ensayos estéticos en los que afirma la necesidad de la constitución de una verdadera «filosofía» del cine: «La filosofía del cine está totalmente por hacer», escribe en *Bonjour, cinéma* (1923).

Epstein toma de Louis Delluc la idea de fotogenia, que define así: «Llamaria fotogénico a todo aspecto de las cosas, de los seres y de las almas que se crece en su cualidad moral con la reproducción cinematográfica. Y todo aspecto que no es magnificado por la reproducción cinematográfica no es fotogénico, no forma parte del arte cinematográfico».

Vemos cómo la perspectiva normativa está vigente aún. La filosofía de Epstein surge más de una estética de autor, de una poética de la creación filmica que de una teorización general.

El nacimiento de la estética del cine en una época en que éste era *mudo*, ha tenido muchas consecuencias en las concepciones más comúnmente aceptadas de la expresión filmica. El cine es ante todo un arte de la imagen y todo lo que no está en ella (palabras, escritura, ruidos, música) debe aceptar su función prioritaria. Los filmes mudos más «cinematográficos», según estos criterios, eran aquellos que prescindían totalmente de la lengua, por tanto de los rótulos, como por ejemplo *El último*, de F. W. Murnau (1924). Los personajes debían hablar lo menos posible, lo que limitaba la elección de los temas y las situaciones en los filmes narrativos, pero planteaba muchos menos problemas en los «documentales de vanguardia». A veces se ha atribuido la etiqueta de «cine puro» a estos filmes sin rótulos para destacar su originalidad.

La aparición del sonoro hizo estremecer los cimientos de esta soberanía de la imagen. En el plano estético, el recién llegado fue considerado mucho tiempo como un intruso que era preciso domesticar, tanto por los cineastas, Charles Chaplín, S. M. Eisenstein y tantos otros, como por los críticos.

1.2. Los primeros teóricos

No hay espacio aquí para explicar una historia de las teorías cinematográficas; haría falta todo un volumen. Antes de abordar los ensayos de Béla Balázs y de los soviéticos que tuvieron un papel decisivo en la puesta a punto de las concepciones fundacionales del lenguaje cinematográfico, es preciso mencionar el estudio de Hugo Münsterberg, *The Film: A Psychological Study*, aparecido en 1916 en Nueva York. Münsterberg analiza los mecanismos psicológicos de la percepción filmica (problemas de la profundidad y del movimiento; papel de la atención, de la memoria, de la imaginación y de las emociones) con una agudeza rara (véase el capítulo 5). Se esfuerza también en definir la especificidad del cine por la que el mundo exterior pierde su peso, se libera del espacio, del tiempo y de la causalidad, se moldea «en las formas de nuestra propia conciencia».

La
una

El esteta húngaro Béla Balázs fue el primero que abordó directamente el estudio del lenguaje cinematográfico, en su ensayo *Der Sichtbare Mensch (El hombre visible)*, publicado en 1924.

que
cep-
tica.
no
ptar
ráfi-
stal.
em-
ían
los
aba-
tar-
a

de
ile-
era
lin,

las
lar
un
io-
tu-
ly,
re-
la
re-
za
as-
io,
ea

Béla Balázs desarrolla sus primeros análisis en dos libros posteriores, *L'esprit du cinéma* (1930) y *Le cinéma, nature et évolution d'un art nouveau* (1948). En el capítulo titulado «La nueva forma de lenguaje», Balázs parte de la pregunta siguiente: «¿Cómo y cuándo la cinematografía se convirtió en un arte particular, empleando métodos esencialmente diferentes de los del teatro y hablando otro lenguaje formal distinto al de aquél?». Y responde enunciando cuatro principios que caracterizan el lenguaje cinematográfico:

— en el cine, hay una distancia variable entre el espectador y la escena representada, de ahí una dimensión variable de la escena que tiene lugar en el cuadro y la composición de la imagen;

— la imagen total de la escena se subdivide en una serie de planos de detalle (principio de planificación);

— hay variación del encuadre (ángulo de toma, perspectiva) de los planos de detalle dentro de una misma escena;

— finalmente, la operación del montaje asegura la inserción de los planos de detalle en una serie ordenada en la que no sólo se suceden escenas enteras, sino también tomas de los detalles más pequeños de una misma escena. La escena en su conjunto parece yuxtaponerse en el tiempo a los elementos de un mosaico temporal.

Los teóricos y cineastas soviéticos reunidos en torno del VGIK (primera escuela del cine dirigida por Lev Koulechov) sistematizaron la función del montaje descrita así por Pudovkin:

«Por el enlace de fragmentos separados el realizador construye un espacio filmico ideal, totalmente de su creación. Une y suelda los elementos separados que ha filmado en diferentes puntos del espacio real, de forma que crea un espacio filmico.»

Puede haber divergencias de análisis e incluso contradicciones antagónicas entre Pudovkin, Eisenstein, Vertov, pero todos coinciden unánimemente en reconocer el papel preponderante del montaje puesto que «mostrar algo como cada uno lo ve, significa

no haber conseguido nada». (Véanse págs. 81-86 del capítulo 2 para las concepciones eisenstenianas del montaje.)

Pero en *Poetika Kino*, colección de cinco ensayos publicada en 1927 por seis miembros del OPOIAZ (sociedad de estudios de la lengua poética), es donde la hipótesis del «cine-lenguaje» está más explícitamente formulada. En su artículo «Los fundamentos del cine», Yuri Tynianov precisa que «en el cine, el mundo visible no viene dado en tanto que tal, sino en su correlación semántica; de otro modo el cine no sería más que una fotografía en vivo. El hombre visible, la cosa visible sólo son un elemento del cine-arte si se dan en calidad de signo semántico».

Esta «correlación semántica» tiene lugar por medio de una transfiguración estilística: «la correlación de personajes y cosas en la imagen, la de personajes entre ellos, del todo con la parte, lo que se ha convenido en llamar la «composición de la imagen», el ángulo de toma y la perspectiva en la que se toman, y por último la iluminación, tienen una importancia colosal». Por la movilización de estos parámetros formules el cine transforma su material de base, la imagen del mundo visible, en elemento semántico de su propio lenguaje.

Tynianov anuncia también la concepción pasoliniana del cine-lenguaje, cuando escribe que «por muy extraño que sea, si se establece una analogía entre el cine y las artes verbales, la única legítima sería no la analogía entre el cine y la prosa, sino entre el cine y la poesía».

En «Problemas del cine estilístico», Boris Eichenbaum indica que «es imposible considerar el cine como un arte totalmente no verbal. Los que quieren defender el cine contra la literatura olvidan a menudo que en éste lo que está excluido no es la palabra audible sino el pensamiento, es decir, el lenguaje interior». Según esta hipótesis, la lectura del filme necesita un trabajo simultáneo de percepción, que consiste en la puesta en marcha del lenguaje interior que caracteriza todo pensamiento: «La percepción cinematográfica es un proceso que va del objeto, del movimiento visible a su interpretación, a la construcción del lenguaje interior. (...) El espectador debe efectuar un trabajo complejo para ligar los planos (construcción de las cine-frases y de los cine-períodos)». Esto le lleva a la siguiente definición: «a fin de cuentas, el cine como todas las artes es un sistema par-

1

ti
ca
teco
ci
pi
m
utfo
ex
m-
«g

1.1

de
err
do
cesles
esp
pol
pli
los
un

«lingüístico» (puesto que en general se utiliza como «lengua»). Esto supone que el cine puede o no ser un sistema significativo según las intenciones del usuario.

Sin embargo, para los formalistas rusos, sólo hay arte y por consiguiente «lengua cinematográfica» cuando hay transformación estilística del mundo real. Esta transformación únicamente puede intervenir en relación con el empleo de ciertos procedimientos expresivos que resultan de un propósito de comunicar una significación.

«Cine-frase», «cine semántico», «cine-estilístico», «cine-metáfora», todos estos términos indican el movimiento general de extrapolación que caracteriza la evolución de estos teóricos. Este movimiento se ampliará con las tentativas de elaboración de las «gramáticas del cine».

1.3. Las «gramáticas» del cine

Las «gramáticas» del cine se desarrollaron de modo esencial después de la Liberación, cuando la promoción artística del cine empezaba a ser globalmente reconocida. El cine era un arte total dotado de un lenguaje. Para conocer mejor ese lenguaje, era necesario explorar las principales figuras.

La proliferación de libros didácticos, a imagen de los manuales escolares, debe relacionarse directamente con la expansión espectacular de los cine-clubs y los movimientos de educación popular. El cine, primer arte verdaderamente popular por la amplitud de su audiencia, debía ser explicado a su público, que veía los filmes con toda inocencia, aunque no sin cierta intuición de un lenguaje.

Este movimiento caracteriza sobre todo a Francia e Italia; sin embargo, parece que su iniciador fue el británico Raymond J. Spottiswoode, autor de una *Gramática del filme*, publicada en Londres en 1935. Spottiswoode, sistematiza en una perspectiva didáctica los trabajos de Eisenstein y de Rudolf Arnheim (*Film als Kunst*, 1932).

Construye una tabla de análisis de las estructuras del filme y una tabla de síntesis de sus efectos, divide los elementos es-

pecíficos en ópticos y no ópticos, éstos en estáticos y dinámicos, etcétera. Se trata de definir los principios estéticos que pueden servir a un lenguaje cinematográfico correcto.

En el campo francés, los dos autores seguramente más conocidos son André Berthomieu (*Essai de grammaire cinématographique*, 1946) y el doctor Robert Bataille (*Grammaire cinématographique*, 1947). Roger Odin ha demostrado que el modelo de estas gramáticas cinematográficas está constituido por las gramáticas normativas de uso escolar. El lenguaje cinematográfico no se confronta con la lengua, sino con la literatura; se trata de conformar el lenguaje del filme al utilizado por los «buenos autores». El fin de la gramática cinematográfica es permitir la adquisición de un «buen estilo cinematográfico», o bien de «un estilo armonioso», gracias al conocimiento de las leyes fundamentales y de unas reglas inmutables que rigen la construcción de un filme. Estas gramáticas ofrecen una lista de incorrecciones y faltas graves que conviene evitar, a menos que el realizador no busque crear un «efecto estilístico» particular:

«Por ejemplo, saltar de un conjunto a un primer plano puede constituir una falta voluntaria para atraer la atención del espectador por lo inesperado del choque visual» (A. Berthomieu).

De ahí esta definición: «La gramática cinematográfica estudia las reglas que presiden el arte de transmitir correctamente las ideas por una sucesión de imágenes animadas, que forman un filme» (Robert Bataille).

Estas gramáticas funcionan sobre el modelo normativo de las gramáticas tradicionales del lenguaje verbal. Transmiten una estética análoga, la de la transparencia («la mejor técnica es la que no se ve») y del realismo («es preciso que la imagen dé la sensación de verdad»), y sabemos que esta estética de la transparencia, fundada en la no-visibilidad de la técnica, juega un papel primordial en el cine.

Los análisis del lenguaje cinematográfico propuestos por estas gramáticas se inspiran básicamente en las gramáticas de las lenguas naturales. Toman de ellas la terminología y el planteamiento: parten de los planos (= palabras), construyen una no-

lám-
que

oci-
phi-
gra-
de
amá-
no
de
uto-
lqui-
stilo
ales
fil-
altas
que

lano
ción
Ber-

idia
las
un

las
sté-
que
sen-
ren-
pel

es-
las
tea-
no-

nomenclatura (escalas de planos), precisan la manera en que deben estructurarse en secuencias (— «frase cinematográfica»), enumeran los signos de puntuación.

Pero los autores de estas gramáticas son conscientes del carácter *analógico* de sus análisis. Robert Bataille precisa, por ejemplo, «que no hay necesidad de establecer un paralelismo preciso entre los signos de puntuación tipográfica y los enlaces ópticos, dado que la elección de estos enlaces no tiene el mismo carácter obligatorio que el signo de puntuación». Se guarda mucho de asimilar pura y simplemente el plano a la palabra; desde luego, los relaciona: «Al igual que cada palabra evoca una idea, cada plano muestra una idea», pero insiste también en sus diferencias: «La palabra es esencialmente intelectual; por el contrario, el plano es esencialmente material». A menudo estas oposiciones se comentan en términos discutibles, pero Robert Bataille da una definición de plano menos ingenua de lo que podría parecer: «El plano es la representación visual de una idea simple», y se coloca en el nivel del efecto que produce sobre el espectador, inducido a percibir una única idea durante el tiempo de su paso por la pantalla. Por otro lado insiste en que un plano no se puede estudiar aisladamente, dado que «su papel en el mecanismo del pensamiento depende de modo esencial del lugar que ocupe en medio de otros planos».

En definitiva, como verifica Roger Odin al final de su análisis, estas gramáticas normativas no son ni mejores ni peores que muchas gramáticas escolares del lenguaje verbal. Hay que decir que su perspectiva es más estilística que propiamente gramatical. Aun practicando una metaforización excesiva de los conceptos, aportan a veces elementos de descripción del lenguaje cinematográfico que han servido de base a numerosos análisis posteriores.

Estas «gramáticas del cine» se han utilizado durante mucho tiempo como cabeza de turco ante toda tentativa de formalización del lenguaje cinematográfico durante el período dominado por las tesis bazinianas de la «transparencia». En el momento en que los presupuestos arbitrarios de estas concepciones, también normativas, aparecen con más evidencia, es lógico que ciertos investiga-

dores se interesen de nuevo en la elaboración de modelos gramaticales del lenguaje cinematográfico sobre la base de la «lingüística textual».

1.4. La concepción clásica del lenguaje

El rechazo de las «gramáticas del cine» implica una concepción empírica del lenguaje cinematográfico; es importante precisarla un poco antes de abordar las teorías formuladas por Jean Mitry y Christian Metz. El libro de Marcel Martin, titulado precisamente *El lenguaje cinematográfico*, cuya primera edición data de 1955, y que ha sido varias veces reeditado y traducido, puede ser útil como punto de referencia para entender esta concepción «indígena» tal como se explica antes de un enfoque semiológico de la cuestión.

Curiosamente, no se encuentra una definición unificada de la expresión, ni en la introducción ni en la conclusión de la obra donde ésta se aborda directamente.

Marcel Martin une la aparición del lenguaje cinematográfico al descubrimiento progresivo de los procedimientos de expresión filmica. Para él, como también para Jean Mitry y Christian Metz, que retoman el análisis en este punto, el lenguaje cinematográfico se constituyó históricamente gracias a la aportación artística de cineastas como D. W. Griffith y S. M. Eisenstein. El cine en el momento de su nacimiento no estaba dotado de lenguaje, era tan sólo el registro filmado de un espectáculo anterior, o bien la simple reproducción de la realidad. Para poder contar historias y comunicar ideas, el cine ha debido elaborar toda una serie de procedimientos expresivos; el conjunto de ellos es lo que abarca el término lenguaje (véase pág. 176).

El lenguaje cinematográfico está doblemente determinado, primero por la historia, después por la narratividad. Con esto se afirma que ni las películas «primitivas» ni las no-narrativas, tienen lenguaje o que, si lo tienen, éste es estructuralmente idéntico al de los filmes narrativos. En sus primeros textos Christian Metz comparte esta hipótesis cuando escribe, por ejemplo: «Un filme de Fellini se diferencia de uno de la marina americana (destinado a enseñar a los reclutas el arte de hacer nudos) por el talento y

na-
lis-

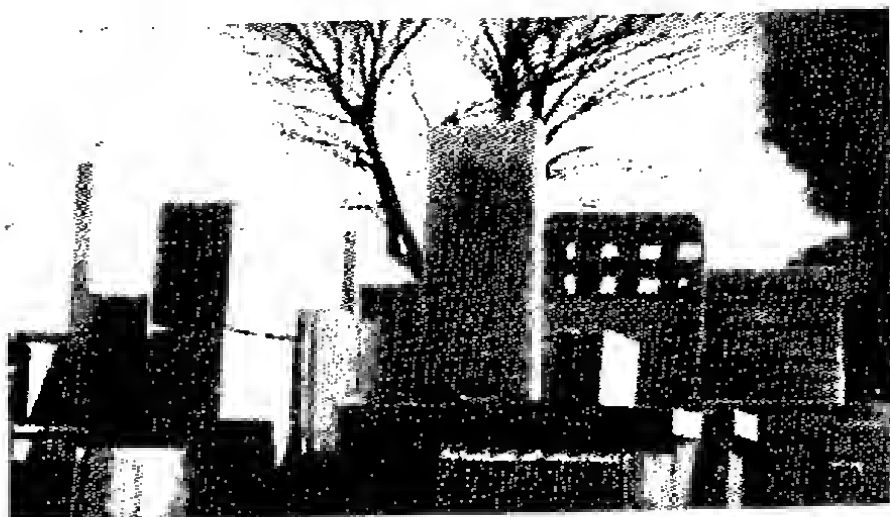
ep-
ci-
an
re-
sta-
de
ón
ico

la
ora

co
ón
tz,
co
de
el
ra
la
las
de
ca

ri-
se
le-
co
etz
ne
do
y

Hacia una desaparición del lenguaje?



El eclipse, de Michelangelo Antonioni (1962).



El desierto rojo, de Michelangelo Antonioni (1964).

por la finalidad, no por lo que tiene de más íntimo en su mecanismo semiológico. Las películas puramente vehiculares están hechas como las otras». (*Ensayos*, I, pág. 85). Veremos más adelante que esta posición se ha modificado totalmente en *Lenguaje y cine*.

Esta concepción clásica del lenguaje presupone otras dos hipótesis, una que asimila lenguaje a «lenguaje filmico tradicional» (es la interpretación inmovilista), otra que diluye totalmente la instancia de lenguaje haciendo del cine el lugar de aprehensión directa de la realidad (es la interpretación relajada).

1.4.1. El lenguaje cinematográfico tradicional

Aunque la afirmación de la existencia del lenguaje cinematográfico haya podido parecer estratégicamente decisiva a los pioneros de la teoría, siempre ha provocado reticencias en los continuadores. Marcel Martín apunta que, «aplicado al cine; el concepto de lenguaje es bastante ambiguo. Lo que yo he llamado el arsenal gramatical y lingüístico ¿es preciso verlo esencialmente ligado a la técnica de los diversos procedimientos de expresión fílmica?» (*El lenguaje cinematográfico*, pág. 278.) Antes, ha verificado que cuando el cine-lenguaje se limita a ser un simple vehículo de ideas o de sentimientos oculta en sí mismo los fermentos de su propia destrucción como arte, pues tiende a convertirse en un medio que carece de un fin en sí mismo. Ahí aparece este concepto de lenguaje cinematográfico tradicional susceptible de abarcar toda instancia del lenguaje: «El lenguaje cinematográfico tradicional aparece demasiado a menudo como una especie de enfermedad infantil del cine cuando se limita a ser un conjunto de recetas, de procedimientos, de trucos utilizables por todos, que garantizan automáticamente la claridad y la eficacia del relato y su existencia artística», lo que induce al autor a hablar de filmes «impecablemente eficaces en el plano del uso del lenguaje, pero de una total nulidad desde los puntos de vista estético y fílmico».

Está claro que a través de esta acepción del término lenguaje se opera un deslizamiento del nivel propiamente lingüístico al estilístico, muy evidente cuando Marcel Martín invoca el «rebasamiento del cine-lenguaje hacia el cine-ser». Hay que seña-

lar que la mayor parte de los grandes realizadores contemporáneos han abandonado prácticamente todo el arsenal gramatical y lingüístico enumerado y analizado por Marcel Martín en su libro, pero sería erróneo sacar la conclusión que lo que ha envejecido y ha pasado de moda es el lenguaje. Lo que evoluciona son las elecciones estilísticas de los realizadores, las convenciones dominantes de rodaje que caracterizan una época. El propio Marcel Martín lo formula un poco más adelante cuando escribe: «Para evitar toda ambigüedad, habría que preferir el concepto de *estilo* al de lenguaje» (pág. 279).

1.4.2. ¿Hacia una desaparición del lenguaje?

Reducir el lenguaje cinematográfico a la nomenclatura de los procedimientos narrativos y expresivos y fijarlo en esto, comporta el riesgo de negar puramente su existencia, o al menos de relativizar su necesidad. El progresivo avance del lenguaje (en el sentido tradicional) hacia la «sublimación de la escritura» tiene como consecuencia confirmar la teoría baziniana de la transparencia (véase el capítulo 2), puesto que el filme, cuando deja de ser lenguaje y espectáculo, se convierte en estilo y contemplación, y lo que aparece en la pantalla se vuelve semejante a lo que se ha filmado, «pues planificación y montaje juegan cada vez menos su papel habitual de análisis y de reconstrucción de la realidad». Al no ser ya prisionero de la planificación y del montaje analítico, el espectador se encuentra en cierto modo «ante una ventana a través de la que asiste a acontecimientos que tienen todas las apariencias de la realidad y de la objetividad y cuya existencia parece ser absolutamente independiente de la suya».

Parece evidente que la definición clásica del lenguaje, con sus distorsiones y reticencias internas, no puede dificultar toda reflexión real sobre el status de esta instancia en el seno del filme. Habrá que movilizar la iluminación semiológico-lingüística, ampliar la idea de lenguaje y confrontarla de la manera más precisa posible con lo que no es, para aportar todas las clarificaciones necesarias en el debate tradicional.

1.5. Un lenguaje sin signos

Corresponde a Jean Mitry, en el tercer capítulo de su *Estética y psicología del cine*, el haber reafirmado la existencia del lenguaje cinematográfico ampliando sus bases.

Jean Mitry parte de la concepción tradicional del cine como medio de expresión para añadir que un medio de expresión como éste, «susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, se forman y se transforman, se convierte en un lenguaje, es lo que se llama un lenguaje». Ello le lleva a definir el cine como una forma estética (como la literatura), utilizando la *imagen* que es (en sí misma y por sí misma) un medio de expresión cuya serie (es decir, la organización lógica y dialéctica), es un *lenguaje* (pág. 48).

Esta definición tiene el mérito de acentuar en la materia significativa del cine (la imagen en su sentido más amplio), así como en la puesta en secuencias, dos rasgos que caracterizan un lenguaje.

El lenguaje, para Jean Mitry, es un sistema de signos o de símbolos (definición muy saussuriana) que permite designar las cosas nombrándolas, significar ideas, traducir pensamientos. Precisa después que no es necesario reducir el lenguaje al único medio que permite el intercambio de la conversación, es decir el lenguaje verbal, que no es más que una forma particular de un fenómeno más general. Hay lenguaje cinematográfico, incluso si éste elabora sus significaciones no a partir de figuras abstractas más o menos convencionales sino por medio de «la reproducción de la realidad concreta», es decir, de la reproducción analógica de la realidad visual y sonora.

Jean Mitry ha comprendido que el error de los teóricos anteriores, que sostienen la concepción dominante del lenguaje cinematográfico, reside en que éstos ponen *a priori* el lenguaje verbal como la forma exclusiva del lenguaje, y como el lenguaje filmico es necesariamente diferente, sacan la conclusión de que *no es un lenguaje*.

Un pasaje del autor resume con claridad la dialéctica propia de la elaboración del lenguaje filmico a partir de la representación, de la imagen de las cosas:

«Resulta evidente que un filme es algo muy distinto a un sistema de signos y símbolos. Al menos, no se presenta como *solamente* esto. Un filme es, *ante todo*, imágenes, e imágenes *de algo*, que tienen por objeto describir, desarrollar, narrar un acontecimiento o una sucesión de acontecimientos cualesquiera. Pero estas imágenes, según la narración elegida, se organizan como un sistema de signos y de símbolos; se convierten en símbolos o pueden convertirse en tales por *añadidura*. No son únicamente signo, como las palabras, sino ante todo objeto, realidad concreta: un objeto que se carga (o al que se carga) de una significación determinada. En esto el cine es lenguaje: *se convierte* en lenguaje en la medida en que *primero* es representación, y en favor de esta representación; es, si se quiere, un lenguaje de segundo grado» (págs. 53-54).

Las perspectivas teóricas de Jean Mitry permiten evitar un doble escollo. Manifiestan claramente el nivel de existencia del lenguaje cinematográfico insistiendo en que el cine, aun siendo una representación de la realidad, no es su simple calco; la libertad del cineasta, la creación de un pseudo-mundo, de un universo parecido al de la realidad, no se oponen a la instancia del lenguaje; por el contrario, es éste el que permite el ejercicio de la creación fílmica.

Todo filme supone asimismo una composición y una disposición; estas dos actividades no implican de ningún modo alineación con las estructuras convencionales. La importancia del cine viene precisamente de que sugiere con insistencia la idea de un lenguaje de tipo nuevo, diferente del lenguaje verbal. El lenguaje cinematográfico se separa notablemente del lenguaje articulado. La empresa semiológica inaugurada por Christian Metz se ha esforzado en medir estas separaciones y las zonas de influencia posible, con un nivel de precisión aún inusitado en el campo de la teoría del cine.

2. El cine ¿lengua o lenguaje?

Como hemos señalado con anterioridad, se encuentra a veces en ciertos estetas del cine el término «cine-lengua». El cineasta y ensayista Jean Epstein habla del cine como de una «lengua universal». La utilización empírica del concepto de lenguaje provoca

confusión entre los niveles de lenguaje gramatical y estilístico; ésta es la principal conclusión que se puede extraer del recorrido histórico precedente: la mayor parte de los tratados dedicados al lenguaje cinematográfico son repertorios de las figuras dominantes de un tipo de «escritura fílmica» propia de una época.

Abundantes autores hasta Jean Mitry han tratado de cotejar los términos de «medio de expresión», «lenguaje», a veces de «lengua», en relación con el filme, pero sin recurrir jamás directamente al estudio de la lengua misma, es decir, a la lingüística.

El punto de partida de la investigación de Christian Metz surge de la siguiente comprobación: el cine se postula como un lenguaje, pero se estudia gramaticalmente como una lengua. Inspirado en la tripartición de la lingüística saussuriana («el lenguaje como suma de lengua y palabra»), Metz precisará el status del lenguaje cinematográfico oponiéndolo a los rasgos que caracterizan una lengua. Es una tentativa de elucidación negativa que clarifica todo lo que el lenguaje cinematográfico no es.

Esta confrontación se encuentra sobre todo en el artículo «El cine, ¿lengua o lenguaje?» aparecido inicialmente en el n.º 4 de la revista *Communications*, en 1964, reeditada en los *Ensayos*, I. Este número comprende también los «Éléments de sémiologie», de Roland Barthes, que inicia el programa de investigaciones semiológicas del decenio posterior.

La semiología, que Ferdinand de Saussure definía como «el estudio de los sistemas de signos en el seno de la vida social» (por tanto de los diferentes lenguajes), no empezó a desarrollarse en serio, al menos en Francia, hasta esta fecha. Se la caracteriza como la generalización de los procedimientos de análisis de inspiración lingüística aplicados a otros lenguajes; de ahí las múltiples polémicas que ha provocado. En su período inicial (1964-1970) se preocupó principalmente de los aspectos narrativos de los lenguajes (trabajos de Claude Brémont, Gérard Genette, Tzvetan Todorov), para desplazarse a continuación hacia el estudio de la enunciación y del discurso. Así, los *Ensayos* de Christian Metz se centran en primer lugar en problemas de narración fílmica. *Lenguaje y cine*, publicado en 1971, determina una radicalización metodológica de la inspiración lingüística por la utilización directa de los conceptos de *Prolegomenes à une théorie du langage*, de Louis Hjelmslev. Progresivamente, a partir del estudio de los truca-

jes, después del espectador, la herencia lingüística se ha ido completando bajo una óptica psicoanalítica cada vez más determinante en *El significante imaginario*.

No es posible construir un cuadro unificado de la semiología, en el que ésta se adapte a cada campo de estudios. Si en el literario se le puede reconocer una cierta homogeneidad, por el contrario, la semiología de la pintura, de Louis Marin y la de la música, de Jean-Jacques Nattiez, sólo tienen en común con la de Christian Metz un cuerpo de referencias iniciales ampliamente rechochas a continuación.

2.1. Lenguaje cinematográfico y lengua

En su *Cours de linguistique générale*, Saussure distingue entre lengua y lenguaje. La primera es sólo una parte determinada del segundo: «es a la vez un producto social de la facultad del lenguaje y un conjunto de convenciones necesarias. Tomado en su totalidad, el lenguaje es multiforme y heteróclito; la lengua, al contrario, es un todo en sí y un principio de clasificación. (...) La palabra es, por el contrario, un acto individual de voluntad y de inteligencia...»

2.1.1. Multiplicidad de lenguas, unicidad del lenguaje cinematográfico

La característica de la lengua es múltiple por definición: existe un gran número de lenguas diferentes. Si los filmes pueden variar considerablemente de un país a otro en función de las diferencias socio-culturales de representación, no existe sin embargo un lenguaje cinematográfico propio de una comunidad cultural. Es la razón por la que el tema del «esperanto visual» ha podido desarrollarse, sobre todo en la época del cine mudo.

Sin duda, el cine hablado registra a través de las palabras de los personajes cada lengua particular, pero en el nivel del lenguaje cinematográfico, considerado globalmente, no se encuentran sistemas organizados muy diferentes unos de otros como lo son los de cada lengua.

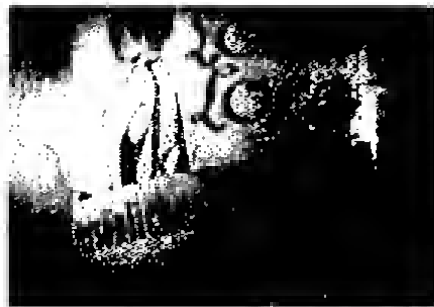
de
de-io-
Si
ad,
in
en
ni-uc
er-
fa-
as.
ó-
io
to

je

is-
en
as
n-
il-
raas
n-
un
m

La escritura dentro de la imagen fílmica.
Arriba: *El gabinete del Dr. Caligari*, de R. Wiene (1920),
los otros dos fotogramas de *Océbre*,
de S. M. Eisenstein (1977).

El ángel azul, de Josef
von Sternberg (1930).



Hôtel du Nord, de
Marcel Carné (1938).



Ciudadano Kane,
de Orson Welles
(1940).



El halcón maltés,
de John Huston
(1942).



Cuando el cine era mudo, la lengua escrita estaba presente en los rótulos, que a menudo eran muy abundantes en los filmes. En las películas sin rótulos, la escritura intervenía en el seno mismo de la imagen. Por ejemplo, en *El último*, de F. W. Murnau (1924), cuando echan al portero del hotel, el director le da una carta de despido encuadrada en inserto. *El hombre de la cámara*, de Dziga Vertov (1929), otro filme sin rótulos, está lleno de textos de carteles, eslogans, letreros. En las películas de Jean-Luc Godard, se puede comprobar la misma profusión de letra escrita, desde carteles publicitarios en viñetas de *comics* hasta los enormes primeros planos del diario de Ferdinand en *Pierrot el loco* (1965).

2.1.2. Lenguaje, comunicación y permutación de los polos

La lengua permite *en todo momento* la permutación de los polos del locutor y del interlocutor. El cine no lo permite, no se puede dialogar con un filme a no ser en un sentido muy metafórico. Para «responderle», es preciso producir otra unidad de discurso y esta producción sería siempre posterior a la manifestación del primer mensaje. En esto, el cine se diferencia radicalmente de la comunicación verbal, lo que no deja de tener consecuencias en algunos de sus usos sociales, que necesitan un intercambio comunicativo inmediato (por ejemplo la propaganda, la enseñanza, etcétera).

En el cine, el espacio de la enunciación es siempre radicalmente heterogéneo en relación con el del espectador. Por ello las maneras de dirigirse directamente a él sólo pueden ser miméticas e ilusorias, ya que el espectador no puede jamás responder al personaje, incluso aunque se trate de un comentarista que le hable directamente sin relación ficcional.

El dispositivo televisual funciona de forma diferente en el caso del «directo», puesto que hay una simultaneidad entre emisión y recepción y, por tanto, posibilidad de intercambio comunicativo por intervención del receptor.

En el teatro, los actores y el público están en el mismo espacio-tiempo, tan sólo separados por una frontera convencional. La de la pantalla es totalmente hermética: «La obra

de teatro puede representar una fabulación o no, pero no hay duda de que existe una *acción*, realizada por personas reales que evolucionan en un espacio y un tiempo real sobre un "escenario", en el mismo lugar en que se encuentra el público. (...) En el teatro, Sarah Bernhardt me puede decir que es Fedra o si la obra es de otra época y rechaza el régimen figurativo, me dirá, como en un determinado teatro moderno, que es Sara Bernhardt. Pero de todos modos yo veré a Sara Bernhardt. En el cine, también me podría comunicar estas dos clases de discurso, pero sería su sombra la que me lo transmitiría (e, incluso, me lo diría en su ausencia)», Christian Metz, *El significante imaginario*.

2.1.3. El nivel analógico del lenguaje cinematográfico

Cuando Jean Mitry insiste en que un filme es «ante todo imágenes», pone el acento en el nivel «analógico» del lenguaje cinematográfico. El material signifiante de base del cine, por supuesto la imagen, pero también el sonido registrado, se presentan como «dobles» de la realidad, verdaderos duplicados mecánicos. En términos más lingüísticos, el enlace entre el significante y el significado de la imagen visual y sonora está fuertemente *motivado* por su semejanza.

Por el contrario, no hay ningún enlace analógico entre el significante acústico y su significado, entre el sonido fónico de la lengua y lo que significa en el cuadro de una lengua dada, fuera del caso particular que constituye la onomatopeya.

Evidentemente este enlace analógico entre significante y significado permite todas las teorías del cine como reproducción directa de la realidad sin la mediación de un lenguaje o de un código arbitrario. La analogía no es, sin embargo, lo inverso de lo arbitrario sino una forma particular de motivación, incluso en el caso de que la imagen cinematográfica sea particularmente «fiel» (véase el capítulo 1):

«Pero, ¿quién no se verá afectado por la fuerza con la que el cine se impone en este estadio de la investigación del lenguaje perfecto? En el cine, los seres y las cosas mismas son los que aparecen y hablan: no hay término medio entre ellos y nosotros, la confrontación es directa. El signo y la cosa sig-

nificada son un solo y único ser.» Marcel Martin, *El lenguaje cinematográfico* (para el análisis crítico de este tema, véase el capítulo 3, pág. 134).

2.1.4. Linealidad y existencia de las unidades discretas

Lo que caracteriza la percepción del filme es la linealidad de su paso; la impresión de continuidad creada por este pasar lineal está en la base de la impresión que el filme ejerce sobre el espectador, quien nunca tendrá la impresión de percibir unidades discontinuas o diferenciales. No obstante, como ha demostrado Christian Metz, hay en el seno del lenguaje cinematográfico determinadas unidades diferenciales, es decir, en un sentido lingüístico, *discretas*. Estas unidades «tienen la propiedad de no valer más que por su presencia o su ausencia, de ser forzosamente parecidas o diferentes» (es su definición lingüística clásica). Estas unidades discretas en el seno del lenguaje cinematográfico no son comparables a las de la lengua.

Una unidad discreta es siempre diferencial en el seno del código particular (volveremos después sobre el concepto de código) y sólo en el seno del código. En el caso del cine, lo que caracteriza estas unidades diferenciales es que están íntimamente mezcladas al primer nivel de la significación fílmica, el que se crea por analogía fotográfica, y que, por consiguiente, no tienen la apariencia de ser lo que son, es decir, unidades discontinuas, discretas:

«Incluso para lo que son *unidades significativas*, el cine, en un primer grado, está desprovisto de elementos discretos. Procede por "bloques de realidad" completos. Es lo que se llama los "planos"» (Christian Metz).

A menudo se ha buscado definir la unidad mínima del lenguaje cinematográfico a partir del plano. Esta búsqueda se apoya en la confusión entre lenguaje y código. Una unidad distintiva nunca es propia de un lenguaje sino de un código: el plano puede por tanto considerarse como la unidad del código del montaje, el fotograma será el código tecnológico de la reproducción del movimiento. La mayor parte de las unidades distintivas cinematográficas intervienen independientemente de las «fronteras» del plano, sea más acá (unidades

menores) o más allá (unidades mayores): por ejemplo los códigos narrativos.

Las investigaciones de las unidades distintivas del lenguaje cinematográfico pasan por la doble crítica del concepto de «signo cinematográfico» y del plano como unidad de lenguaje. (Esta cuestión se trata con detalle en las págs. 65-76 y 117-121 de los *Ensayos*, I y en la totalidad del capítulo IX de *Lenguaje y cine*: «El problema de las unidades pertinentes».)

2.1.5. Problema de las articulaciones dentro del filme

La diferencia más radical entre lenguaje cinematográfico y lengua reside en que no tiene nada que se parezca a la doble articulación lingüística. Esta doble articulación, por el contrario, es central en el mecanismo de la lengua.

La doble articulación lingüística, por la que se instaura lo arbitrario de la lengua y que estructura la relación de significación, indica que la cadena fónica puede segmentarse en unidades de dos rangos. Los primeros tienen un significado que les es propio: son las *unidades significativas*. Los segundos no tienen significado propio, pero sirven para distinguir unas de otras las unidades significativas, son las *unidades distintivas*.

No se encuentra segmentación de dos rangos del mismo tipo en el lenguaje cinematográfico. Sin embargo, esto no quiere decir que esté desprovisto de toda articulación. Christian Metz formula la hipótesis en una nota de sus *Ensayos* (nota 2, pág. 67) según la cual el «mensaje cinematográfico total» pone en juego cinco grandes niveles de codificación, de los que cada uno es una especie de articulación.

Esos cinco niveles serían los siguientes:

- la percepción, en la medida que constituye ya un sistema de inteligibilidad adquirido, y variable según las culturas;
- el reconocimiento y la identificación de los objetos visuales y sonoros que aparecen en la pantalla;
- el conjunto de «simbolismos» y connotaciones de diverso orden que se da a los objetos (o a la relación de objetos) fuera de los filmes, es decir, en la cultura;

6-
a-
le
e.
7-
le
(.)

- el conjunto de las grandes estructuras narrativas;
- el conjunto de sistemas propiamente cinematográficos que vienen a organizar en un discurso de tipo específico los diversos elementos dados al espectador por las cuatro instancias precedentes (y que constituyen en un sentido estricto el «lenguaje cinematográfico»).

En una sección de *La estructura ausente* dedicada a los códigos visuales, Umberto Eco formula por su parte la hipótesis de una triple articulación propia del lenguaje cinematográfico:

y
le
o,

«Unas *figuras icónicas* presumidas (deducidas de los códigos perceptivos) —nivel 1— constituyen un paradigma del que se seleccionan unidades para componer en *signos icónicos* —nivel 2— combinables en *enunciados icónicos* combinables en fotogramas —nivel 3— (...)

lo
fi-
ri-
re
os
as
iz-

En un código con tres articulaciones, tendremos pues: figuras que se combinan en signos, pero no son parte de su significado; signos que se combinan eventualmente en sintagmas; elementos X que nacen de la combinación de los signos, y que no forman parte del significado de X.»

so
ir
la
in
so
e-

La articulación es un concepto muy general, desde luego forjado por la lingüística, pero del que sólo la forma específicamente lingüística de doble articulación en morfemas y fonemas está ligada al código de la lengua. Existen otros tipos.

2.2. La inteligibilidad del filme

e.
s;
di-

Si la lengua es uno de los códigos internos del lenguaje, el más estructurado sin duda y aquel en que la relación de significación se instaura por la doble articulación, se puede considerar igualmente que existen ciertos aspectos de la percepción cinematográfica que permiten al espectador comprender y leer el filme. Estos caracteres son los que justifican la utilización del término lenguaje.

li-
e-

«El cine no es, desde luego, una *lengua*, al contrario de lo que muchos teóricos del cine mudo han dicho o han dejado entender (...), pero se le puede considerar un *lenguaje* que

ordena elementos significativos dentro de arreglos regulados diferentes de los que practican nuestros idiomas, y que no calcan en lo más mínimo los conjuntos perceptivos que nos ofrece la realidad (...) La manipulación fílmica transforma en un discurso lo que habría podido ser únicamente el calco visual de la realidad.» Christian Metz, *Ensayos*, I, pág. 108.

«... A partir del momento en que sustitutos de cosas, más móviles y manejables que ellas mismas, y de alguna manera más cercanos al pensamiento, están deliberadamente organizadas en una continuidad discursiva, hay un lenguaje, y de ahí vendrán todas las diferencias que se quiera con el lenguaje verbal.» *Ensayos*, II, pág. 18.

«La inteligibilidad» del filme pasa por tres instancias principales:

- la analogía perceptiva;
- los «códigos de nominación icónica», que sirven para nombrar los objetos y los sonidos;
- finalmente, las figuras significantes propiamente cinematográficas (o «códigos especializados», que constituyen el lenguaje cinematográfico en el sentido estricto); estas figuras estructuran los dos grupos de códigos precedentes que funcionan «por encima» de la analogía fotográfica y fonográfica.

Esta articulación compleja e imbricada entre códigos culturales y especializados tiene una función homóloga a la de la lengua sin ser, desde luego, análoga a ella. Es una especie de «equivalente funcional».

2.2.1. La analogía perceptiva

La visión y la audición no identifican un «objeto» a partir de la totalidad de su aspecto sensible. Se reconoce una fotografía de una flor en blanco y negro porque el color no constituye un rasgo pertinente de identificación. Se entiende a un interlocutor por teléfono pese a la selección auditiva operada por el modo de transmisión. Todos los objetos visuales reproducidos en el cine lo son en ausencia de la tercera dimensión; sin embargo no plantean mayores problemas de identificación. El reconocimiento visual y sonoro se funda en ciertos rasgos sensibles del objeto o

os
no
os
en
vi-ás
ra
ra-
hi
je

n-

ra

to-
aje
an
ci-lu-
la
detir
fia
un
or
do
el
no
ito
o

de su imagen, excluyendo otros. Este fenómeno es el que explica que la representación esquematizada de los objetos, en que la mayor parte de los caracteres sensibles han sido deliberadamente suprimidos, sea tan reconocible como otras representaciones mucho más completas en el plano de su realidad física. Los rasgos que surgen, por ejemplo, de un dibujo esquematizado corresponden exactamente a lo que Umberto Eco llama los rasgos pertinentes de los códigos de reconocimiento. Existen grados de esquematización, es decir, dosificaciones diferentes de los rasgos pertinentes de reconocimiento, e inversamente, grados de semejanza o de «iconocidad». Así, la imagen cinematográfica posee un grado superior de iconocidad en relación a la imagen televisiva.

Algunos contra-ejemplos pueden confirmar este mecanismo. Una reproducción de un objeto en blanco y negro (una legumbre, un animal) cuyo color es uno de los criterios de identificación, puede dificultar el código de reconocimiento. La ausencia de la tercera dimensión puede hacer difícil la percepción del tamaño real de los objetos en el cine, por ejemplo, el de una colina.

Dejando de lado cualquier esquematización, las manifestaciones visuales que difieren en todos los demás rasgos pueden ser percibidas como ejemplares múltiples de un mismo objeto, y no como objetos distintos, debido a que ciertos rasgos sensibles importan de modo primordial para la identificación. Como ya se ha dicho a propósito del referente: «La foto de un gato no tiene por referente el gato particular que ha sido fotografiado, sino más bien toda la categoría de los gatos», del que él constituye un elemento. (Véase más atrás, pág. 102.)

El espectador habrá seleccionado de entrada los rasgos pertinentes de reconocimiento: tamaño, pelaje, forma de las orejas, etcétera, y no habrá tenido en cuenta el color del pelo.

Vemos pues que el «esquematismo» es un principio mental perceptivo que rebasa en mucho el campo limitado del esquema en el sentido corriente del término. La visión más concreta es un proceso clasificatorio. La imagen cinematográfica o fotográfica

sólo es *legible*, es decir inteligible, si se reconocen los objetos, y reconocer es colocar en una clasificación, de modo que el gato como concepto, que no figura explícitamente en la imagen, se encuentra reintroducido por la mirada del espectador.

Esta cuestión de la analogía visual y de la semejanza es clásica en la teoría de las artes plásticas y en sociología de la pintura. Particularmente se ha estudiado por Pierre Francastel, quien ha demostrado que, según las épocas y lugares, los hombres no juzgan semejantes por igual las mismas imágenes. La imagen está informada por sistemas muy diversos, algunos propiamente icónicos, y otros que aparecen igualmente en mensajes no visuales, como lo muestra la «iconología» de Erwin Panofsky.

En el campo semiológico, Umberto Eco ha sido quien más ha analizado este fenómeno. Citaremos el clásico ejemplo de la cebra. «Seleccionamos los aspectos fundamentales que hay que percibir según unos *códigos de reconocimiento*: cuando, en el zoológico, vemos una cebra desde lejos, los elementos que reconocemos inmediatamente (y que nuestra memoria retiene) son las rayas, y no la silueta que recuerda vagamente a la de un burro o un mulo (...) Pero supongamos que existe una comunidad africana en la que los únicos cuadrúpedos conocidos son la cebra y la hiena, y donde son desconocidos caballos, asnos y mulas: para reconocer la cebra no será necesario fijarse en las rayas (...) y para designar una cebra será mucho más importante insistir en la forma del hocico y la longitud de las patas, con el fin de distinguirla del cuadrúpedo representado como hiena (que también tiene rayas: por tanto, las rayas no constituyen un factor de diferenciación).» *La estructura ausente* (Ed. Mercure de France).

En el cine, a pesar del alto grado de iconicidad propio de su signifiante, la comprensión primera de los datos audio-visuales está asegurada por el conjunto de estos códigos constitutivos de la analogía. Estos permiten reconocer los objetos visibles y audibles que aparecen en los filmes gracias a la semejanza de la que son responsables.

2.2.2. Los «códigos de nominación icónica»

Estos códigos, llamados así por Christian Metz siguiendo los análisis icónicos de Umberto Eco y los semánticos de A. J. Greimas, se refieren a la operación de «nominación», el acto de dar un nombre a los objetos visuales.

La visión selecciona en el objeto los rasgos pertinentes y lo integra, gracias a ello, en una clasificación social. Cada objeto visual reconocido se nombra entonces con la ayuda de una unidad lexical, la mayor parte de las veces una palabra.

Esta «nominación», que parece funcionar por correspondencia entre objetos y palabras que sirven para designarlos (como etiquetas), es una operación compleja que relaciona los rasgos pertinentes visuales y los semánticos. La nominación es una operación de trascodificación entre estos rasgos, una selección de aquellos que se consideran como pertinentes y una eliminación de los restantes, considerados como «irrelevantes». El rasgo pertinente semántico corresponde al concepto de «semema» tal como lo define Greimas (= el significado de una sola acepción de un lexema).

«Cada semema (unidad específica del plano del significado) designa una clase de ocurrencia y no una ocurrencia singular. Existen miles de "trenes", incluso considerando la acepción de "convoy ferroviario", y difieren mucho unos de otros por el color, la altura, el número de vagones, etcétera. Pero la taxonomía cultural que lleva en sí misma la lengua, ha decidido que estas variaciones son irrelevantes, y que se trata del mismo objeto (= una misma clase de objetos); ha decidido también que otras variaciones son pertinentes y suficientes para "cambiar de objeto", como por ejemplo las que separan el "tren" de la "autovía".» Christian Metz, «Lo percibido y lo nombrado», en *Ensayos semióticos*.

Esta operación de trascodificación se acompaña de otra relación debida al carácter particular de la lengua; Christian Metz califica dicha relación de «metacódica». Un metacódigo es un código que se utiliza para estudiar otro código, como el metalenguaje es el lenguaje que sirve para estudiar otros lenguajes. La lengua es el único lenguaje que está en posición de metalenguaje

universal, puesto que es preciso utilizarla para analizar los demás lenguajes. La lengua ocupa una posición privilegiada puesto que es la única que puede expresar, aunque sea a veces de forma aproximativa, lo que dicen todos los restantes códigos.

La lengua hace mucho más que trascodificar la visión, que traducirla en otro significante del mismo rango, que «verbalizarla».

La nominación remata la percepción en tanto que la traduce, y una percepción insuficientemente verbalizada no es plenamente una percepción en el sentido social de la palabra.

Si pienso por ejemplo en un objeto que conozco pero no consigo dibujarlo en una hoja de papel, se entenderá que soy un poco torpe. Si este mismo objeto está dibujado en una hoja de papel y yo no encuentro la palabra que sirve para nombrarlo, se creerán entonces que no he comprendido el dibujo, que ignoro realmente lo que es. En *El niño salvaje*, de François Truffaut (1970), el doctor Itard se esfuerza en enseñar al niño a nombrar los objetos cotidianos que él manipula: unas tijeras, una llave, etcétera. Como el niño no posee el código de la lengua, su capacidad de identificación visual se pone a prueba.

Estos códigos muestran la relación de interdependencia muy estrecha que une la percepción visual y el uso del léxico verbal: vemos que se relativiza un poco más la oposición lenguaje visual-lengua, al explicitar el papel de la lengua *dentro* de la percepción.

2.2.3. Las figuras significantes propiamente cinematográficas

La operación de reconocimiento estudiada hasta aquí sólo se refiere a un único nivel de sentido, el llamado sentido literal o sentido denotado. Pero los códigos de nominación icónica no dan cuenta de todos los sentidos que una imagen figurativa puede producir.

El sentido literal está igualmente producido por otros códigos, por ejemplo el montaje en el sentido más general de la palabra, montaje que engloba a la vez las relaciones entre objetos y

más
que
orma

que
bali-

uce,
ente

no
soy
hoja
orar-
que
çois
ñño
tije-
de
c a

nuy
pal:
ual-
lón.

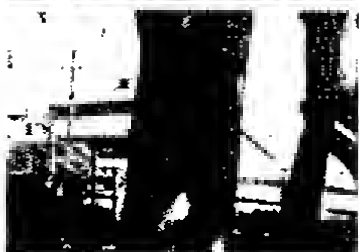
se
lo
lan
ede

idi-
la-
s y

37



38



39



40



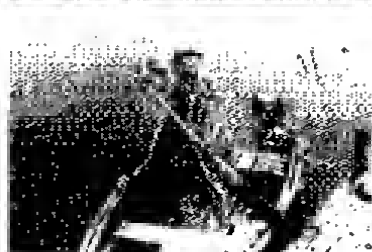
41



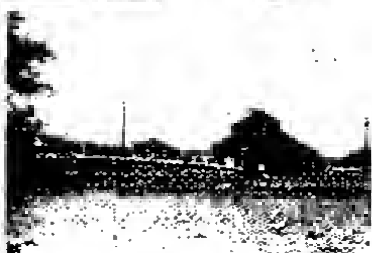
42



43



44



45



46

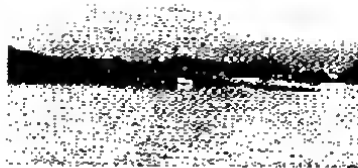


Un ejemplo de montaje alternando la mirada de un personaje (Mélanie Daniels en *Los pájaros*, de Hitchcock, 1963) y el objeto mirado.

64



65



66



67



68



69



70



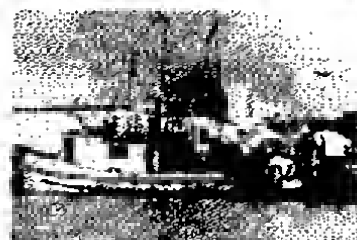
71



72



73



la
de
de
ju
di
ot

es
vie
Es
de
cie
a
efe
hic

sig:

la composición interna de una imagen, incluso única. Comprender que un objeto aparece en un filme algunos instantes después de otro, o que, por el contrario, intervienen constantemente juntos, o que uno está siempre a la izquierda del otro, es algo diferente de la simple identificación visual de cada uno de los objetos.

69

En *Como un torrente*, de Vincente Minnelli (1959), el personaje del jugador, encarnado por Dean Martin, no se separa jamás de su sombrero, que lleva constantemente puesto. Tan sólo se descubrirá en el último plano ante la tumba de la joven prostituta. Esta co-presencia sistemática del sombrero y del personaje sirve para identificar uno y otro.

70

El sentido denotado que se produce por la analogía figurativa es el material de base del lenguaje cinematográfico, sobre el que viene a superponer sus disposiciones y su organización propia. Estas pueden ser internas a la imagen: encuadres, movimientos de cámara, efectos de iluminación, o bien pueden referirse a relaciones de imagen a imagen, es decir, el montaje.

71

Se podría creer que estas organizaciones significantes vienen a agregar dobles sentidos en relación a la denotación, es decir, efectos de connotación, pero nada hay de esto; participan también y muy directamente en la producción del sentido literal.

72

El filme está compuesto, la mayoría de las veces, de una sucesión de planos que sólo muestran aspectos parciales del referente ficcional que están encargados de representar.

El «Hôtel du Nord» en el filme homónimo de Marcel Carné (1958), será una fachada exterior, un plano de conjunto de la sala de la planta baja, un picado en una escalera, una habitación vista desde el interior, un plano medio de una ventana encuadrada desde el exterior.

73

Por esta articulación fílmica se construye la denotación, se organiza. Esta organización no obedece a reglas fijas, pero responde a usos dominantes en materia de inteligibilidad fílmica, usos que varían según los períodos y que definen las modalidades históricas de la planificación.

Destaquemos, igualmente, que las principales configuraciones significantes, antes de estabilizarse durante varios decenios, se pu-

sieron en evidencia a finales de la década de 1900 (hacia 1906-1908), cuando los cineastas quisieron desarrollar un proyecto narrativo.

«Los pioneros del lenguaje cinematográfico, hombres de la denotación, querían ante todo contar historias. No pararon hasta conseguir plegar a las articulaciones —incluso las más rudimentarias— de un *discurso* narrativo el material analógico y continuo de la duplicación fotográfica.» Christian Metz, *Ensayos*, I. (Véase el párrafo «El encuentro del cine y la narración», pág. 89.)

El montaje alternado se constituyó progresivamente de Porter a Griffith: se trataba de producir la idea de simultaneidad de dos acciones por la toma alternada de dos series de imágenes. El proyecto narrativo ha engendrado un esquema de inteligibilidad de la denotación, puesto que los espectadores saben que una alternancia de imágenes en la pantalla es susceptible de significar que, en la temporalidad literal de la ficción, los acontecimientos presentados son simultáneos, lo que no era posible en el caso de los primeros espectadores de Méliès.

3. La heterogeneidad del lenguaje cinematográfico

Los pioneros de la estética del cine reivindicaron siempre la originalidad del cine y su total autonomía como medio de expresión. Hemos insistido ya en el papel de la analogía visual y sonora, en el de la lengua en la lectura de filmes: las configuraciones propiamente cinematográficas no intervienen casi nunca solas. La imagen no es tampoco la totalidad de este lenguaje. Desde que el cine es hablado, hay que contar con la banda sonora en la que, además de la palabra, intervienen los ruidos y la música.

El concepto de materia de la expresión tal como la define Louis Hjelmslev nos permitirá precisar el carácter compuesto del lenguaje cinematográfico desde el punto de vista del significante. Pero el cine es heterogéneo no sólo en el plano de las instancias «materiales», sino también en otro nivel, el del encuentro en el seno del filme de los elementos propios del cine y los que no lo son.

15

3.

tip

otr
sorco,
es
(la:
tur.
físiterc
terivim
taci
tule
cas

1906-
yecto

de la
raron
más
naló-
stian
ine y

orter
f de
s. El
idad
a al-
ficar
ntos
o de

e la
pre-
so-
cio-
so-
sde
en
ica.
line
del
nte.
ias
el
no

3.1. Las materias de la expresión

Para Louis Hjelmslev, cada lenguaje se caracteriza por un tipo (o una combinación específica) de materias de la expresión.

La materia de la expresión, como su nombre indica, es la naturaleza material (física, sensorial) del significante, o más exactamente del «tejido» en el que se recortan los significantes (el término de significante se reserva para la *forma* significativa).

Unos lenguajes poseen una materia de expresión única y otros combinan varias materias. Según este criterio, los primeros son homogéneos y los segundos heterogéneos.

La materia de la expresión de la música es el sonido no fónico, de origen instrumental en la mayoría de los casos; la ópera es ya menos homogénea, puesto que añade los sonidos fónicos (las voces de los cantantes); la materia de la expresión de la pintura se compone de significantes visuales y coloreados de origen físico diverso, ya que puede integrar significantes gráficos.

El lenguaje cinematográfico sonoro presenta un grado de heterogeneidad particularmente importante que combina cinco materiales diferentes:

La banda imagen comprende las imágenes fotográficas en movimiento, múltiples y colocadas en serie, y accesoriamente, anotaciones gráficas que pueden sustituir a la imagen analógica (rótulos y letreros), o superponerse (subtítulos y menciones gráficas internas a la imagen).

Algunos filmes mudos conceden un lugar importante a los textos escritos: *Octubre*, de Eisenstein (1927), comprende 270 rótulos en un total de 3225 planos y presenta gran número de menciones escritas dentro de las imágenes: pancartas de manifestaciones, enseñas, hojas de propaganda, insertos de periódicos en primerísimo plano, mensajes escritos, etc. *La pasión de Juana de Arco*, de Carl-Theodor Dreyer (1928), alterna de modo sistemático primeros planos de los rostros y los rótulos dedicados a las réplicas del proceso. Es el caso de algunos filmes sonoros, como *Ciudadano Kane*, de Orson Welles (1940), en donde se encuadran un gran número de insertos

con titulares de diarios, carteles electorales, textos manuscritos o mecanografiados por Kane.

Otros filmes mudos, por el contrario, se esfuerzan en eliminar toda huella de escritura.

La banda sonora ha añadido tres nuevas materias expresivas: el sonido fónico, el musical y el analógico (los ruidos). Estas tres materias intervienen simultáneamente con la imagen; esta simultaneidad las integra en el lenguaje cinematográfico, ya que, cuando intervienen solas, constituyen otro lenguaje, el lenguaje radiofónico.

Una sola de estas materias es específica del lenguaje cinematográfico: se trata, evidentemente, de la imagen en movimiento. A menudo se ha intentado definir la esencia del cine a través de ella.

Esta definición del cine a partir de criterios físico-sensoriales surge de una comprobación empírica simple de alcance teórico limitado, pero comporta el riesgo de un deslizamiento hacia una concepción del cine como un sistema único capaz de rendir cuentas él solo de todas las significaciones localizadas en los filmes.

El cine es también heterogéneo en otro sentido, cuyas consecuencias teóricas son claramente más decisivas; intervienen en él unas configuraciones significantes que necesitan el apoyo del significativo cinematográfico y otras que nada tienen de específicamente cinematográfico. Estas configuraciones significantes son las que Christian Metz, siguiendo a Louis Hjelmslev, A. J. Greimas, Roland Barthes y muchos otros, llama *códigos*, término que no ha dejado de provocar innumerables discusiones y que es importante precisar ahora, antes de abordar la cuestión de la especificidad en el seno de los mensajes fílmicos.

3.2. La idea de código en semiología

A lo largo de *Lenguaje y cine*, Christian Metz moviliza una oposición, que toma de Louis Hjelmslev, entre conjuntos concre-

19

to
abde
cic
de
to.
mi
cor
desi
estru.
Bart
disti
las a
rigun
ciati
nen
cialn
en S.
E
consi
const
texto

critos

n eli-

presi-

Estas

esta

que,

guaje

tema-

ento.

ravés

soria-

ance

iento

capaz

aliza-

onse-

en él

l sig-

ífica-

n las

imas,

e no

por-

ecifi-

una

ncre-

los (- mensajes filmicos) y conjuntos sistemáticos, entidades abstractas, que son los códigos.

Los códigos no son verdaderos modelos formales, como puede suceder en lógica, sino unidades de aspiración a la formalización. Su homogeneidad no es de orden sensorial o material, sino de la coherencia lógica, del poder explicativo, del esclarecimiento. En semiología un código se concibe como un campo de conmutaciones, un terreno en el que las variaciones del significante corresponden a las del significado, y un cierto número de unidades toman su sentido las unas en relación con las otras.

En uno de estos campos de origen, la teoría de la información (pues el término se ha usado ampliamente en derecho: código civil), código sirve para designar un sistema de correspondencias y cortes. En lingüística designa la *lengua* en tanto que sistema interno del lenguaje. En sociología y antropología, designa sistemas de comportamiento (el código de la cortesía, por ejemplo), representaciones colectivas. En el lenguaje corriente, designa siempre sistemas de manifestaciones múltiples y de reutilización corriente (código de la carretera, código postal, etcétera).

El código es pues un *campo asociativo* construido por el analista; revela toda organización lógica y simbólica que subyace en un texto. Es preciso distinguirlo de una *regla* o de un principio obligatorio.

El concepto lingüístico de código se ha generalizado con el estudio de las estructuras narrativas de A. J. Greimas y Roland Barthes. En su estudio textual de *Sarrasine*, de Balzac, Barthes distingue el código cultural, el hermenéutico, el simbólico, el de las acciones, precisando que no debe entenderse «en el sentido riguroso, científico del término, puesto que designa campos asociativos, una organización supratextual de notaciones que imponen una cierta idea de estructura: la instancia del código es esencialmente cultural». («Analyse textuelle d'un conte d'Edgar Poe», en *Sémiotique narrative et textuelle*.)

El código no es tampoco una idea puramente formal. Hay que considerarlo desde un doble punto de vista: el del analista que lo construye, que lo despliega en el trabajo de estructuración de un texto, y el de la historia de las formas y las representaciones,

dado que el código es la instancia por la que las configuraciones significantes anteriores a un texto o a un filme dado, se dan por sobreentendidas. En esos dos puntos de vista no se trata del mismo «momento» del código: el uno precede al otro. Esta entidad abstracta asimismo se transforma por el trabajo del texto e irá implícita en un texto posterior, en el que será necesario clarificarlo de nuevo, y así continuamente.

3.3. Los códigos específicos del cine

Determinadas configuraciones significantes, que se llamarán *códigos*, están directamente ligadas a un tipo de materia de la expresión: para que puedan intervenir, es necesario que el lenguaje de recepción presente ciertos rasgos materiales. Tomemos como ejemplo el código del ritmo, es decir, el conjunto de figuras fundadas en una relación de duración: es evidente que este código sólo podrá literalmente intervenir en un lenguaje que posea una materia de expresión temporalizada. Desde luego, siempre se podrá comentar el «ritmo» de la composición visual en un cuadro, pero será en un sentido muy metafórico.

Las configuraciones significantes que sólo pueden intervenir en el cine son de hecho bastante limitadas: van ligadas a la materia de la expresión propia del cine, es decir a la imagen fotográfica en movimiento y a ciertas formas de estructuración propias del cine, como el montaje en el sentido más restringido del término.

Un ejemplo tradicional de código específico es el de los movimientos de cámara. Este se refiere a la totalidad del campo asociativo ligado a las relaciones de fijación y de movilidad que pueden intervenir en un plano cinematográfico: en todo momento, la cámara puede permanecer fija o producir una trayectoria dada (vertical, horizontal, circular). Cada uno de los planos clarifica una elección, es decir, la eliminación de todas las figuras no presentes.

Este código es específico porque necesita en concreto la movilización de la tecnología cinematográfica. Un ejemplo particularmente claro es el de la mayor parte de las películas del húngaro Miklos Jancso (*Siroco de invierno*, 1969; *Salm*,

fic
de
co
rei
ma
cif
cód

cán
dic
se

rojo, 1971, etcétera) compuestas de larguísimos planos-secuencia con inmensos travellings.

El código de las escalas de planos que suele constituir el a-b-c de las gramáticas cinematográficas no es específico del cine, puesto que se refiere igualmente a la fotografía fija.

Una oposición tajante entre códigos específicos y no específicos es difícilmente sostenible; la hipótesis centrada en grados de especificidad es mucho más productiva. Habrá dos polos, uno constituido por códigos totalmente no específicos (del que hablaremos en 3.4.), y otro por códigos específicos, en número mucho más reducido; y entre estos dos polos, una jerarquía en la especificidad fundada en la mayor o menor zona de extensión de los códigos considerados.

La materia de la expresión propia del cine es la imagen mecánica en movimiento, múltiple y colocada en secuencia. A medida que avanzamos en los rasgos particulares de este lenguaje, se acentúa el grado de especificidad del código.

Los códigos de la analogía visual se refieren, por ejemplo, a todas las imágenes figurativas; serán débilmente específicos en el cine aunque jueguen un papel de primer plano.

Los códigos «fotográficos» ligados a la incidencia angular (encuadres), el código de las escalas de planos, el de la claridad de la imagen, tan sólo conciernen a la imagen «mecánica» obtenida con una tecnología físico-química: son por tanto más específicos que los de la analogía visual.

Todos los códigos que afectan al orden secuencial de la imagen son aún más claramente específicos pese a que atañen también a la fotonovela y a la tira de dibujos (comic).

Los únicos códigos exclusivamente cinematográficos (y televisivos, ya que los dos lenguajes son ampliamente afines) estarán ligados al movimiento de la imagen: código de movimientos de cámara, código de raccords dinámicos; una figura como el raccord en eje es propia del cine, se opone a otros tipos de raccords y sólo encuentra equivalentes, por aproximación, en la fotonovela.

Destaquemos sin embargo que algunos códigos poco específicos han sido explotados de modo masivo por el cine; así la oposición entre «picado» y «contra-picado», muy utilizada para acentuar ciertos rasgos de personajes representados.

Ejemplos clásicos serían *M. el vampiro de Düsseldorf*, de

Fritz Lang (1931), o *Ciudadano Kane*, de Orson Welles (1940); más recientemente, *Hasta que llegó su hora*, de Sergio Leone (1969), *Vestida para matar*, de Brian de Palma (1980), *La ciudad de las mujeres*, de Federico Fellini (1980), etcétera.

Otro fenómeno sobre el que conviene insistir es el de las consecuencias de la integración de un código no-específico en un lenguaje, y las transformaciones que sufre.

El código de los colores interviene en todos los lenguajes en que el signifiante es susceptible de ser «coloreado»: el código del vestuario, la fotografía, etcétera. En un filme dado, este código se somete a las características de los espectros y los valores de la película utilizada: son muy diferentes los del technicolor de la década de 1950 y los del eastmancolor de la de 1970.

La voz de un personaje de película no es en principio muy específica (código de los timbres de voz) puesto que se puede oír asimismo en el teatro, en la radio, en un disco, en un magnetófono. Se puede distinguir entre la voz registrada y la que no lo está, la técnica de registro (directo o postsincronizada), por último, su simultaneidad de manifestación con la imagen en movimiento: en este caso, se vuelve totalmente específica. No sería sorprendente que esta particularidad de manifestación engendrara códigos propios del cine: determinados timbres que le serían propios.

Pero un código más específico que otro en el seno de un lenguaje no es por ello más importante; caracteriza ese lenguaje, pero puede jugar un papel modesto. Pretender que un filme es más cinematográfico que otro porque utiliza un mayor número de códigos específicos del cine, es una actitud que no tiene ningún fundamento serio. Un filme que comprende muchos movimientos de cámara, raccords rítmicos, sobrecimpresiones, no es más cinematográfico que un filme compuesto de planos exclusivamente fijos en que la narración está a cargo de una voz en off, como *La femme du Gange*, de Marguerite Duras (1972), por ejemplo. Lo único que se puede comprobar es que, en el primer caso, la materialidad signifiante del cine se fija más ostensiblemente.

cc
A
de
pi
na
de

3.4. Los códigos no específicos

El lenguaje cinematográfico forma parte de los lenguajes no especializados; ninguna zona de sentido le es propia, su «materia de contenido» es indefinida. De alguna manera, puede decirlo todo, máxime cuando acude a la palabra. Existen por el contrario lenguajes dedicados a zonas semánticas mucho más reducidas, por ejemplo, el de las señales marítimas: su función exclusiva es dar indicaciones útiles a la navegación, de ahí la adaptación de su materia de expresión a esta finalidad.

Algunos lenguajes, por el contrario, tienen, como señala Louis Hjelmslev, refiriéndose sobre todo a la lengua, una materia de contenido coextensiva a la totalidad del tejido semántico, al universo social del sentido; están constituidos por códigos de manifestación universal.

Otros códigos pueden tener una especificidad múltiple, lo que significa que pueden intervenir en todos los lenguajes cuya materia de expresión comprenda el rasgo pertinente que les corresponde: como el código del ritmo anteriormente citado.

Si el cine es un lenguaje no especializado, capaz de decirlo todo, también es cierto que en razón de la especificidad de su materia de expresión, por tanto de los códigos que la constituyen, puede tener una especie de parentesco privilegiado con ciertas zonas del sentido; así, todos los semantismos ligados a la visualidad o a la movilidad podrán desplegarse sin limitaciones.

Dentro de los filmes narrativos, se puede destacar la abundancia de temáticas ligadas a la visión: innumerables melodramas cinematográficos han utilizado como protagonistas a ciegos o a personajes que pierden súbitamente la vista (múltiples versiones de las *Dos huerfanitas*).

El filme es el lugar de encuentro entre un gran número de códigos no específicos y uno mucho menor de códigos específicos. Además de la analogía visual, los códigos fotográficos ya evocados, se pueden citar para los filmes narrativos los códigos propios del relato considerados como independientes de los vehículos narrativos. Lo mismo sucede con todos los códigos de «contenido». Estudiar un filme será analizar un gran número de configu-

3.4. Los códigos no específicos

El lenguaje cinematográfico forma parte de los lenguajes no especializados; ninguna zona de sentido le es propia, su «materia de contenido» es indefinida. De alguna manera, puede decirlo todo, máxime cuando acude a la palabra. Existen por el contrario lenguajes dedicados a zonas semánticas mucho más reducidas, por ejemplo, el de las señales marítimas: su función exclusiva es dar indicaciones útiles a la navegación, de ahí la adaptación de su materia de expresión a esta finalidad.

Algunos lenguajes, por el contrario, tienen, como señala Louis Hjelmslev, refiriéndose sobre todo a la lengua, una materia de contenido coextensiva a la totalidad del tejido semántico, al universo social del sentido; están constituidos por códigos de manifestación universal.

Otros códigos pueden tener una especificidad múltiple, lo que significa que pueden intervenir en todos los lenguajes cuya materia de expresión comprenda el rasgo pertinente que les corresponde: como el código del ritmo anteriormente citado.

Si el cine es un lenguaje no especializado, capaz de decirlo todo, también es cierto que en razón de la especificidad de su materia de expresión, por tanto de los códigos que la constituyen, puede tener una especie de parentesco privilegiado con ciertas zonas del sentido; así, todos los semantismos ligados a la visualidad o a la movilidad podrán desplegarse sin limitaciones.

Dentro de los filmes narrativos, se puede destacar la abundancia de temáticas ligadas a la visión: innumerables melodramas cinematográficos han utilizado como protagonistas a ciegos o a personajes que pierden súbitamente la vista (múltiples versiones de las *Dos huerfanitas*).

El filme es el lugar de encuentro entre un gran número de códigos no específicos y uno mucho menor de códigos específicos. Además de la analogía visual, los códigos fotográficos ya evocados, se pueden citar para los filmes narrativos los códigos propios del relato considerados como independientes de los vehículos narrativos. Lo mismo sucede con todos los códigos de «contenido». Estudiar un filme será analizar un gran número de configu-

razones significantes que nada tienen de específicamente cinematográfico, de donde surge la amplitud de la empresa y la necesidad de acudir a las disciplinas de las que provienen esos códigos no específicos.

Si no es posible dar una lista precisa de los códigos específicamente cinematográficos porque su estudio se ha profundizado poco todavía, esta tentativa resulta aún más absurda para los códigos no específicos puesto que haría falta un diccionario enciclopédico.

4. El análisis textual del filme

En relación con el concepto de código (párrafo 3.2., pág. 196), indicábamos que Christian Metz oponía en *Lenguaje y cine* dos tipos de conjuntos, los concretos o mensajes fílmicos, y los sistemáticos contruidos por el analista, los códigos; los mensajes fílmicos se llaman también «textos».

Este término pronto dio lugar a una nueva categoría de análisis del filme; el análisis textual. Este análisis ha conocido un cierto éxito en el decenio posterior a la publicación, en 1971, de *Lenguaje y cine*. Roger Odin, que ha reunido una bibliografía sistemática, contaba en 1977 más de cincuenta análisis de este tipo.

La filiación inmediata entre el trabajo teórico de la obra en *Lenguaje y cine* y estos nuevos análisis, no es sin embargo tan clara. Algunos son anteriores, como el análisis de una secuencia de *Los pájaros*, de Alfred Hitchcock, publicada en 1969 en los *Cahiers du cinéma* por Raymond Bellour. Los que se refieren de manera explícita a la definición del «texto» propio de Christian Metz, son en realidad pocos. Todos mantienen siempre una relación conceptual más o menos afirmada con la corriente semiológica en el sentido más amplio del término, de la que el libro de Metz constituye la pieza fundamental. También hay que señalar la ambientación semiológica general (exterior al cine) determinante en la génesis de éste. La publicación de *S/Z*, de Roland Barthes, los análisis mitológicos de Lévi-Strauss, el estudio narrativo de los relatos literarios, sin mencionar la moda estructuralista, han contribuido a

modificar la forma de mirar un filme en el sentido de una mayor atención a la *literalidad* de la significación.

Precisaremos en primer lugar la acepción de «texto» tal como la encontramos en *Lenguaje y cine*; estudiaremos a continuación su origen semiológico y su sentido en el campo exterior al cine, el del análisis literario con sus recaídas metodológicas sobre ciertos análisis filmicos; finalmente caracterizaremos lo que nos parece constituir la originalidad y el interés principal de esta investigación, insistiendo en los problemas específicos que se plantean en un análisis del *filme* (¿cómo constituir un filme en texto?).

4.1. La idea de texto filmico en «Lenguaje y cine»

La idea de texto aparece en primer lugar para precisar el *principio de pertinencia* respecto del cual la semiología se propone abordar el estudio del filme: lo considera en tanto que «objeto significativo», como «unidad de discurso».

El filme (y el conjunto del fenómeno «cine» del que éste no es más que un elemento) es susceptible de múltiples enfoques que corresponden a una acepción diferente del objeto, por tanto a un principio de pertinencia diferente. Desde el punto de vista tecnológico, puede considerarse como un soporte físico-químico («un *filme* de gran sensibilidad a la luz natural»); desde el económico, como un conjunto de copias («este *filme* pulveriza los récords de recaudación»); desde el temático, partiendo de un análisis de contenido («fuera de la prostitución y el servicio doméstico, las mujeres no tienen ninguna actividad profesional en los *filmes* franceses de la década de 1930); como documento que pone en evidencia la sociología de la recepción («este *filme* de Bergman ha provocado una serie de suicidios en Pakistán Oriental»).

Hablar de «texto filmico» es considerar el filme como discurso significativo, analizar su (o sus) sistema(s) interno(s), estudiar todas las configuraciones significantes que se le puedan observar.

Sin embargo, el estudio semiológico puede abarcar dos procesos diferentes:

— El primero estudia el filme como *mensaje* de uno o varios códigos cinematográficos. Se trata del estudio del lenguaje cinematográfico o de una de sus figuras; por ejemplo: el montaje fragmentado en *Muriel*, de Alain Resnais (1963). Este estudio debe poner en relación la práctica del montaje en un filme dado con la de otros filmes que presentan configuraciones próximas.

— El segundo proceso propiamente *textual* estudia el sistema peculiar de un filme; por ejemplo el papel del montaje fragmentado en *Muriel*, no como figura del lenguaje cinematográfico sino en relación a las otras configuraciones significantes de la obra en el mismo filme y en el sentido que engendran: «impresión de fractura existencial, de esquizofrenia cotidiana, casi fenomenológica, de profunda "distracción" perceptiva».

Christian Metz remite a la definición hjelmsleviana de *texto* con el fin de indicar que el término sirve para nombrar todo *desarrollo* signifiante, todo «proceso», tanto si el desarrollo es lingüístico, como no lingüístico o mixto, o cuyo último caso corresponde el filme hablado. *Texto* puede designar una serie de imágenes, de notas musicales, un cuadro en la medida en que éste desarrolla sus significantes en el espacio, etcétera.

Texto filmico corresponde al nivel filmofónico tal como los definían Etienne Souriau y Gilbert Cohen-Séat en el vocabulario de la filmología, es decir, al «filme funcionando como objeto percibido por los espectadores durante el tiempo de su proyección».

Texto filmico se opone a sistema: el *sistema* del filme es su principio de coherencia; su lógica interna, la inteligibilidad del texto construido por el analista. Este sistema no tiene existencia concreta mientras que el texto tiene una, puesto que es un desarrollo manifiesto, lo que preexiste a la intervención del analista.

En todo filme hay dos instancias abstractas que surgen del orden de lo sistemático: el sistema propio de cada filme y los códigos, también sistemáticos, construidos por el analista aunque éstos no son específicos, singulares. Algunos códigos pueden ser generales porque se refieren al conjunto virtual de todos los filmes (el código de montaje, por ejemplo), otros son particulares, cuando tan sólo intervienen en una categoría más estrecha de filmes, una sola «clase» de filmes (como el código de la puntuación filmica, muy usado en las películas de las décadas de 1930-1950: fundidos en negro, encadenados, cierres de todas clases...). Inclu

so si son particulares, estos códigos no son jamás singulares, conciernen siempre a más de un filme. Sólo los textos son singulares.

4.2. Un ejemplo: el sistema textual de «Intolerancia», de D. W. Griffith

Intolerancia (1916) se compone de cuatro relatos diferentes presentados primero separadamente, y luego uno detrás de otro según un ritmo cada vez más rápido: se trata de la caída de Babilonia, la Pasión de Cristo en Palestina, la noche de San Bartolomé en Francia en el siglo XVI, y un episodio «moderno» que está situado en la América contemporánea de la realización del filme.

La película está por tanto estructurada de una manera original: por un montaje paralelo generalizado a su construcción de conjunto.

Este montaje paralelo es un tipo particular de construcción secuencial que pertenece a un código específicamente cinematográfico, el del montaje en el sentido de disposición sintagmática de los segmentos de filmes. Esta construcción puede también intervenir en un relato literario o teatral, pero aquí es específicamente cinematográfica ya que necesita, para producir un efecto visual y emocional tan particular e intenso, la movilización del significante cinematográfico: una sucesión dinámica de imágenes en movimiento. El montaje paralelo es una de las figuras de montaje posibles, que se opone a otros tipos de disposición secuencial: el montaje alternado que instaura una relación de simultaneidad entre las series, o el simplemente lineal en el que las secuencias se encadenan según una progresión cronológica.

En *La civilisation à travers les âges* (1908), Méliès se contentaba con yuxtaponer una serie de cuadros según un eje cronológico.

El montaje alternado, figura de montaje asimismo «puesta a punto» por Griffith en sus cortometrajes de la Biograph, interviene también en *Intolerancia*, pero dentro de los episodios, sobre todo en la última parte del relato moderno, en la

persecución entre el automóvil y el tren, persecución de la que depende la vida de un inocente, el héroe injustamente condenado a la horca.

El lenguaje cinematográfico, sistema relacional abstracto constituido por el conjunto de la producción cinematográfica anterior a *Intolerancia*, ofrece a Griffith una configuración significativa, el montaje paralelo, que el sistema textual del filme va a utilizar, trabajar y transformar, extendiéndolo a la totalidad del filme, luego acelerándolo, pasando de un paralelismo entre grupos de secuencias (principio del filme) a un paralelismo entre secuencias (centro del filme) para finalmente llegar a un paralelismo entre fragmentos de secuencias, entre planos, cuya unidad secuencial está totalmente pulverizada, pasada por el «colador» del montaje (es una metáfora eisensteniana). La aceleración final la produce este juego del paralelismo sobre sí mismo, movimiento que transforma totalmente la configuración inicial de esta forma de montaje hasta destruirla: el sistema fílmico es un trabajo del filme sobre el lenguaje.

Este montaje paralelo generalizado es inseparable de la temática propia del filme, temática fundada sobre configuraciones significantes extracinematográficas, en este caso una configuración ideológica que opone radicalmente la «intolerancia», como su título indica, a través de diversas manifestaciones históricas, a la imagen alegórica de la bondad y la tolerancia encarnada por una figura siempre igual: la de una madre acunando a su hijo. La dinámica textual del filme se funda en una separación claramente afirmada al principio de cada uno de los episodios dedicados al fanatismo, separación negada, luego transformada en fusión que materializa visualmente la identidad de la intolerancia más allá de la diversidad de sus rostros contingentes.

Esta relación antagónica provoca un nuevo nivel en el paralelismo, nivel que ahora se funda no en una relación de identidad sino de contradicción.

La temática ideológica movilizada en *Intolerancia* debe relacionarse con determinaciones exteriores al filme. Se integra en el fenómeno general concretado por la ideología reconciliadora que caracteriza la sociedad americana después de la Guerra de Secesión: pero ésta informa una figura específicamente cinematográfica.

fica (que a su vez le da forma, la materializa): el montaje paralelo.

El sistema fílmico es por consiguiente profundamente mixto; es el lugar de encuentro entre lo cinematográfico y lo extracine-matográfico, entre el lenguaje y el texto, encuentro conflictivo que metamorfosea el «metabolismo» inicial de cada una de las dos partes.

4.3. El concepto de texto en semiótica literaria

«Texto» se utiliza asimismo en los análisis fílmicos respecto a una concepción diferente, si no contradictoria, con la de Louis Hjelmslev. Esta otra concepción queda la mayoría de las veces implícita. Nos ha parecido indispensable, en razón de la frecuencia de su uso implícito, elucidar esta digresión.

Como precisaremos un poco más adelante, este sentido particular de la palabra «texto» está ligado a las intervenciones teóricas de Julia Kristeva, del conjunto de la revista *Tel Quel* y de la corriente crítica que éstos suscitaron a principios de la década de 1970. Esta estrategia teórica intentaba promover paralelamente un nuevo tipo de lectura y de producción literaria. Partiendo de una relectura de Lautréamont, Mallarmé, Artaud, y en la estela de los trabajos críticos de Georges Bataille y de Maurice Blanchot, se trataba de provocar un clima favorable para la recepción de producciones «textuales» (tanto de teoría como de ficción, ya que era propio de esta corriente negar esta división) de autores miembros de la revista o sostenidos por ella: Philippe Sollers, Jean Ricardou, Jean Thibaudau, Pierre Guyotat.

Recordamos aquí este episodio de la crónica literaria parisiense, porque influyó en ciertas revistas de cine, muy permeables a la novedad teórica, como los *Cahiers du cinéma* de 1970 a 1973, y provocó incluso el nacimiento de una nueva revista: *Cinéthique*. Al igual que en el campo literario, esta teoría preconizaba el apoyo a ciertos filmes de «ruptura» (por ejemplo, *Méditerranée*, de Jean Daniel Pollet, 1963); y jugó incluso cierto papel en la concepción de filmes nuevos: los «experimentales» del «grupo Dziga Vertov» en torno a Jean-Luc Godard y Jean-Pierre Gorin, *La fin des Pyrénées*, de J. P. Lajournade (1971), etcétera.

No es fácil exponer de modo sintético una concepción como ésta, puesto que sólo se entiende a través de una «diseminación» del sentido. Sin embargo, Roland Barthes ha conseguido superar el *tour de force* presentando una versión muy clara, sin traicionarla, en dos artículos a los que nos vamos a remitir dado que han marcado fuertemente ciertos análisis textuales de filmes: «De la obra al texto», en *Revue d'esthétique*, 3, 1971, y «Teoría del texto», en *Encyclopaedia Universalis*, volumen 15.

Raymond Bellour, en un artículo de reflexión metodológica sobre el análisis de filmes, «El texto inencontrable», ha expuesto, de la manera más clara, el origen de esta otra concepción. Relaciona el concepto de texto con la oposición formulada por Roland Barthes entre «obra» y «texto».

En esta concepción, la obra se define como un fragmento de sustancia, un objeto que se toma con la mano (Roland Barthes piensa en la obra literaria), su superficie es «fenomenal». Es un objeto acabado, computable, que puede ocupar un espacio físico. Si la obra se sostiene con la mano, el «texto» se sostiene con el lenguaje, es un campo metodológico, una producción, una travesía.

Así, no es posible enumerar los textos; sólo se puede decir que en esta o aquella obra «hay» texto. La obra se puede definir en términos heterogéneos al lenguaje; puede hablarse de su materialidad física, de determinaciones socio-históricas que han llevado a su producción material; por el contrario, el texto queda totalmente homogéneo con el lenguaje. Sólo es lenguaje y no puede existir a través de otro lenguaje. Únicamente se puede experimentar en un trabajo, en una producción.

Esta otra concepción del texto es ampliamente homológica a lo que Christian Metz llama «sistema del texto», y la obra, objeto concreto a partir de lo que se elabora el texto, corresponde precisamente al «texto» metziano puesto que era desarrollo certificado, discurso manifiesto.

Dicha homología es particularmente manifiesta cuando Christian Metz define el «sistema del texto» como desplazamiento, subrayando la relación antagónica que se establece entre la instancia del código y la instancia textual: «Cada filme se construye sobre la destrucción de sus códigos (...) lo

d
u
fi
re
y

te
st

ci
ci
u
le
n
la
g
si
q
s

c
a
n
c

me
ón»
rar
cio-
que
De
del

ica
ito,
na
ar-

de
ies
un
zo,
el
ra-

dir
ir
te-
ra-
da
no
ix-

ca
b-
de
ir-

lo
a-
ce
il-
lo

propio del sistema fílmico es rechazar activamente como irrelevantes cada uno de sus códigos, en el mismo movimiento en que afirma su propia lógica, y *porque* la afirma: afirmación que, forzosamente, pasa por la negación de lo que no es, por lo tanto, de sus códigos. En cada filme los códigos están presentes y ausentes a la vez: *presentes* porque el sistema se construye *sobre* ellos, *ausentes* porque el sistema no es tal en tanto que es cosa distinta al mensaje de un código ..., porque sólo comienza a existir cuando estos códigos empiezan a no existir bajo forma de códigos, porque es ese mismo movimiento de rechazo, de destrucción-construcción. En este sentido, algunos de los conceptos adelantados por Julia Kristeva en otro terreno son aplicables al filme» (*Lenguaje y cine*, pág. 77).

Se tendrá cuidado en observar, al utilizar este término, las dos acepciones que abarca. Dos conceptos casi sinónimos, «sistema textual» y «texto» en el sentido kristevo-barthesiano. Esta figura conceptual proviene de que uno de los miembros de la pareja, «obra», no interviene prácticamente nunca en *Lenguaje y cine*.

En Christian Metz, la idea de texto fílmico es válida para todos los filmes; no es nunca restrictiva ni selectiva, lo que no sucede en la segunda acepción que intentamos explicar.

«Texto» en el sentido semiótico es, pues, una idea estratégica con una función polémica y programática. Tiende a privilegiar ciertas obras, aquellas donde se encuentra *el* texto, y a promover una nueva práctica de la escritura. Se opone a la obra clásica y a la concepción antigua del texto que se deriva, en el que este último es la garantía de lo escrito a lo que asegura la estabilidad y la permanencia de la inscripción. Este texto (en el sentido antiguo) cierra la obra, la encadena a su letra, la une firmemente a su significado; está ligado a una metafísica de la verdad puesto que él es quien autentifica lo escrito, su «literalidad», su origen, su sentido, es decir su «verdad».

Se trata de sustituir el antiguo texto por uno nuevo, producido por una práctica signifiante. Mientras que la teoría clásica acentuaba el «tejido» acabado del texto, puesto que etimológicamente *texto* es el tejido, la textura («el texto es un "velo" tras el cual hay que buscar la verdad, el mensaje real, en una palabra, el

sentido»), la teoría moderna del texto «da la espalda al texto-velo y busca percibir el tejido en su textura, en los entrelazamientos de los códigos, las fórmulas, los significantes entre los que el sujeto se desplaza y se pierde, como una araña que se disolviera en su propia tela» (Roland Barthes).

Estos «entrelazamientos de códigos» de que habla Barthes son precisamente los que evocan de modo irresistible algunos análisis textuales de filme, en especial los de Raymond Bellour y M. C. Ropars. Como explica Bellour en su estudio de un segmento de *Con la muerte en los talones*, de Alfred Hitchcock (1959), en cierto modo es imposible reunir en un solo haz la multiplicidad de los hilos de araña, puesto que el sistema filmico se funda en la «progresión reiterativa de las series, la regulación diferencial de las alternancias, la similitud y la diversidad de las rupturas». Un resumen de análisis textual sólo ofrecerá «el esqueleto descarnado de una estructura que, para no ser nula, no será jamás el todo múltiple que se construye en ella, alrededor de ella, a través de ella, a partir de ella, más allá de ella».

Esta nueva teoría del texto se refiere a la obra literaria; basta que haya un desbordamiento significativo para que haya texto. Barthes precisa que todas las prácticas significantes pueden engendrar texto: la práctica pictórica, musical, filmica, etc. No considera las obras como simples mensajes, o incluso enunciados, como productos acubados, sino como «producciones perpetuas, enunciaciones a través de las cuales el sujeto continúa debatiéndose»: este sujeto es el autor sin duda, pero también el lector. La teoría del texto lleva a promover una nueva práctica, la *lectura* «aquella en que el lector no es nada más que el *que quiere escribir* entregándose a una práctica erótica del lenguaje» (Roland Barthes).

Una de las consecuencias mayores de esta concepción es que posula la equivalencia entre escritura y lectura, mientras el comentario se convierte en un texto. El sujeto del análisis no es exterior al lenguaje que describe, es también parte del lenguaje. No hay un discurso «sobre» la obra, sino la producción de otro texto de status equivalente, «que entra en la proliferación indiferenciada del intertexto».

Sin abordar las discusiones de los fundamentos teóricos de estas tesis radicales, señalaremos las dificultades particulares que encuentran en el terreno cinematográfico.

La producción textual sólo se puede inscribir en el lenguaje, y la permutación de polos entre lector y «productor» se facilita en literatura por la similitud de materia de la expresión entre lenguaje objeto y lenguaje crítico.

Esta homogeneidad desaparece en el filme puesto que éste opone la especificidad de su significante visual y sonoro al de la escritura del comentario. De ahí los obstáculos que deben sortear los análisis textuales de filme, obstáculos que Raymond Bellour designa precisando que, en cierto sentido, el texto del filme es un texto «inencountable» porque es incitable. Para el filme, no sólo el texto es incitable, sino la propia obra.

Sin embargo Bellour da la vuelta dialécticamente a esta limitación postulando que el movimiento textual es inversamente proporcional a la fijación de la obra.

Bellour compara la textualidad musical a la del filme. En música, la partitura es fija, mientras que la obra se mueve porque la ejecución cambia. Este movimiento acrecienta en un sentido la textualidad de la obra musical puesto que el texto, dice y repite continuamente Bartók, es el propio movimiento. «Pero por una especie de paradoja, este movimiento es irreductible al lenguaje que querría atraparlo para hacerlo surgir redoblado. En este aspecto, el texto musical es menos textual que el pictórico y sobre todo que el literario, en los que el movimiento es de alguna manera inversamente proporcional a la fijación de la obra. La posibilidad de atenerse a la letra del texto es a fin de cuentas su condición de posibilidad. (...)

El filme presenta la particularidad, destacable para un espectáculo, de ser una obra fija. (...) La ejecución, en el filme, se anula de la misma manera en provecho de la inmutabilidad de la obra. Esta inmutabilidad, tal como hemos visto, es una condición paradójica de la conversión de la obra en texto, ya que favorece, aunque tan sólo sea por el puente que constituye, la posibilidad de un recorrido de lenguaje que desanuda y vuelve a anudar las múltiples operaciones a través de las cuales la obra se hace texto. Pero este movimiento, que acerca el filme al cuadro y al libro, es al mismo tiempo ampliamente

contradictorio: el texto del filme escapa continuamente al lenguaje que lo constituye. (...)

El análisis filmico no deja entonces de imitar, evocar, describir; sólo puede, con una especie de desesperación de principio, tener una concurrencia desenfrenada con el objeto que intenta comprender. A fuerza de intentar alcanzarlo y atraparlo, acaba por ser el propio lugar de una pérdida perpetua. El análisis del filme no deja de llenar un filme que no cesa de huir: es por excelencia el tonel de las Danaides... («El texto inencontrable», en *L'analyse du film*.)

4.4. Originalidad y alcance teórico del análisis textual

Como hemos visto al principio de este capítulo 4, los análisis de filme de carácter inusitado han proliferado en el decenio de 1970. Es difícil calificarlos todos de «semiológicos», puesto que los grados de proximidad con esta disciplina son muy diversos.

¿Cómo caracterizar, pues, la novedad de esos análisis? ¿En qué se diferencian de los estudios en profundidad de filmes anteriores, por otra parte casi inexistentes?

4.4.1. Características esenciales del análisis textual

Se puede formular la hipótesis de dos características principales:

— la precisión y el acento puesto sobre la «forma», sobre los elementos significantes;

-- una interrogación constante sobre la metodología empleada, una autorreflexión teórica en todas las fases del análisis.

a. El cuidado del «detalle preciso»

Incluso cuando los análisis de filmes antes de 1970 eran ricos, profundos, acabados, el autor rara vez hacía referencia a este o aquel detalle de la puesta en escena, del encuadre o del raccord entre dos planos.

Por supuesto, estas referencias existían a veces en los análisis de André Bazin. La profundidad de campo en el plano

del vaso y de la puerta cuando la tentativa de suicidio de Susan en *Ciudadano Kane*, de Orson Welles (1940), y la panorámica en el patio interior del inmueble del *Crime de Monsieur Lange*, de Jean Renoir (1935), se han convertido en ejemplos clásicos. Pero el ejemplo en Bazin se integraba siempre en una demostración más general dedicada al realismo cinematográfico. Asimismo, S. M. Eisenstein puntuaba de modo sistemático sus desarrollos teóricos con comentarios de planos extremadamente precisos.

Justamente este aspecto es el que permite considerar a los dos como los precursores del análisis textual.

De ahí el número reducido de análisis estilísticos o formales y por el contrario la abundancia de estudios temáticos en los análisis en profundidad. Citemos como ejemplo los estudios de Michel Delahaye dedicados a Marcel Pagnol y a Jacques Demy y los de Jean Douchet sobre Alfred Hitchcock, Vincente Minnelli y Kenji Mizoguchi.

Los análisis de Michel Delahaye y Jean Douchet, muy diferentes en su propia estrategia, se empeñan ambos en discernir las redes temáticas dominantes en la obra de un cineasta. Resultado de la célebre «política de los autores» de los *Cahiers du cinéma* de las décadas de 1950 y 1960, representan seguramente la vena más fecunda de este camino crítico.

El análisis textual restringe de modo considerable estas ambiciones para sustituirlas por otras. Abandona la obra total de un cineasta para dedicarse a un fragmento de un filme en particular: cultiva deliberadamente una cierta «miopía» en la lectura al nivel de la imagen.

Esta atención hacia las estructuras formales del filme, de la que hemos señalado más de un precursor desde la década de 1920, se encontró muy reactualizada antes de los análisis textuales propiamente dichos, por los trabajos de Noël Burch publicados en 1967 en los *Cahiers du cinéma*, y luego reunidos en *Praxis del cine*.

Desde su primer análisis dedicado al espacio fílmico en *Nana*, de Jean Renoir (1926), Noël Burch manifiesta a la vez una ambición teórica y una gran agudeza en la observación concreta de las figuras estilísticas del filme que encontraremos en los mejores análisis posteriores.

Pero el rigor de Burch choca con el obstáculo de la memorización de planos y secuencias; contra este obstáculo chocarán también los primeros analistas textuales antes de bordearlo por medio del «paro de imagen».

Señalando un retorno a la primacía del significante, el análisis textual manifiesta su preocupación de no caer de golpe en una lectura interpretativa. Se detiene a menudo en el momento del «sentido» y, por ahí, corre el riesgo de la paráfrasis y la descripción puramente formal. Su apuesta se apoya en la articulación siempre problemática entre las hipótesis interpretativas y el comentario minucioso de los elementos destacables en el filme.

b. El privilegio de la metodología

Mientras que el estudio clásico, cuando no se fundaba en el empirismo y la intuición del autor, casi nunca se arriesgaba a la clarificación de sus referencias teóricas, el análisis textual se caracteriza, por el contrario, por una interrogación tan constante como frenética sobre los fundamentos de sus opciones metodológicas. En todo momento intenta desechar las falsas evidencias, pasa por el tamiz de la reflexión epistemológica el menor de sus conceptos y cuestiona sistemáticamente la pertinencia de sus útiles de análisis.

Esta demanda de la investigación va paralela a una conciencia aguda de lo arbitrario de toda delimitación de corpus. Así, la mayor parte de los analistas textuales, a fuer de minuciosos, sólo abordan fragmentos, lo que les enfrenta al problema de la segmentación.

El análisis textual no es la aplicación concreta de una teoría general, por ejemplo el estudio semiológico del lenguaje cinematográfico: por el contrario, hay un vaivén constante entre los dos caminos, siendo tanto uno como el otro actividades del conocimiento. Es «un momento necesario» del estudio semiológico, como indica justamente Dominique Chateau («Le rôle de l'analyse textuelle dans la théorie», en *Théorie du film*).

Por último, los sistemas textuales elaborados por el análisis se consideran siempre como virtuales y múltiples. El análisis textual se caracteriza asimismo por la fobia a la reducción, a un sistema único y un «último significado». Raymond Bellour utiliza

una metáfora geométrica para especificar esta relación entre realidad de la obra y virtualidad del texto:

«La operación de análisis circunscribe aquello que trata como el efecto de proyección de una realidad de la que sólo puede indicar los efectos como un punto de fuga: en ese sentido encierra siempre los efectos de un volumen que se desarrolla. Puesto que para el análisis se trata siempre de ser *verdadero*, en ese sentido desarrolla su propia virtualidad como no conseguida en el texto y, con este derecho, da siempre cuenta de una relación entre el espectador y el filme, más que de una reducción a lo que sea.» (Raymond Bellour, «A bâtons rompus», en *Théorie du film*.)

4.4.2. Las dificultades concretas del análisis textual

Además de los problemas teóricos que encuentra, el análisis textual se enfrenta por todas partes con obstáculos concretos derivados de la propia operación de análisis. Para constituir el filme en texto, es preciso antes introducirse en la obra; este gesto es mucho menos simple de realizar que en literatura.

Estudiar un filme con un grado mínimo de precisión supone siempre el problema de memorizar, condición fundamental de la percepción fílmica cuyo flujo nunca depende del espectador en las condiciones «normales» de proyección.

Para solventar esta dificultad se han propuesto dos estrategias complementarias: la constitución de una descripción detallada y el paso sobre una imagen.

a. Las fases previas al análisis

Un análisis fílmico supone, pues, dos condiciones: la construcción de un estado intermedio entre la propia obra y su análisis, y la modificación más o menos radical de las condiciones de visión del filme. En «El texto inencontrable», Raymond Bellour ha subrayado esta paradoja del análisis fílmico que sólo se puede construir en la destrucción de la especificidad de su objeto.

«... (La imagen en movimiento) es propiamente incitable, puesto que el texto escrito no puede restituir lo que sólo es

aparato de proyección puede dar: un movimiento, cuya ilusión garantiza la realidad. Las reproducciones, incluso de muchos fotogramas, sólo manifiestan una especie de impotencia radical para asumir la textualidad del filme. Sin embargo, son esenciales. Representan un equivalente, ordenado cada vez según las necesidades de la lectura, de lo que es en una mesa de montaje el paro de imagen, que tiene la función perfectamente contradictoria de abrir la textualidad del filme en el instante mismo en que interrumpen su despliegue. Se parece en cierto modo a lo que uno hace cuando se para a releer y a reflexionar sobre una frase de un libro. Pero lo que se detiene no es el movimiento. Se suspende la continuidad, se fragmenta el sentido; no se alenta de la misma manera a la especificidad material de un medio de expresión. (...)

La imagen parada y el fotograma que la reproduce son simultáneos; evidentemente dejan huir el filme, pero paradójicamente se lo permiten sólo en tanto que texto.»

Raymond Belleur, «El texto inencontrable», en *L'analyse du film* (Ed. Albatros).

Pero no sólo es «inencontrable» el texto fílmico. Como hemos visto antes, éste lo es por definición, puesto que sólo tiene existencia en el orden de la virtualidad, del sistema que hay que construir sin fin. La propia obra lo es también en varios niveles.

La obra fílmica es precisamente difícil de encontrar. Es preciso que el filme se programe en una sala y se proyecte con regularidad. Este primer acceso a la obra demuestra hasta qué punto el analista depende de la institución (la distribución comercial de los filmes de repertorio, la programación de los cine-clubs y de las cinematecas).

No basta haber visto el filme, es preciso verlo varias veces; pero también poderlo manipular para seleccionar los fragmentos, intentar comparaciones entre series de imágenes no inmediatamente consecutivas, confrontar el primer plano con el último, etcétera. Todas estas operaciones suponen un acceso directo a la película e incluso al aparato de proyección. Suponen asimismo una maquinaria específica que permita ir hacia delante y hacia atrás, marcha lenta, detención de la imagen, en resumen, una estrategia de visión radicalmente diferente a la de la proyección continuada (con ayuda de mesas de montaje o de análisis y de moviolas).

En cuanto al acceso a la película, es inútil subrayar la casi imposibilidad material y legal en razón al estatuto jurídico de las copias de filmes, propiedad de los que «tienen los derechos» y de los distribuidores que los poseen en exclusiva para un período dado, derechos que sólo se pueden utilizar con fines comerciales o en proyecciones no comerciales, como por ejemplo los cine-clubs, siendo ilegal cualquier uso personal.

Las dificultades a veces insuperables que acabamos de citar, explican con amplitud el retraso de los análisis sistemáticos de los filmes en beneficio de estudios puramente críticos.

Es probable que la «revolución tecnológica» que representa el uso doméstico del video, lleve a una modificación completa de los medios de acceso a los filmes, reproducidos en soporte magnético y analizados en la pantalla de la televisión.

Estas condiciones materiales reunidas desplazan el problema sólo un grado. El análisis de un filme, por poco preciso que sea, implica referencias concretas al objeto; estas referencias suponen en sí mismas una transcripción de las informaciones visuales y sonoras aportadas por la proyección. Pero, la transcripción no es automática, lo que implica una verdadera trascodificación de un medio al otro, en el que entra en juego la subjetividad del «transcriptor». Además, siempre hay una determinada zona de percepciones visuales y sonoras, las más específicas, que escapan a la descripción y a la trasposición en la escritura. Es el fenómeno que Roland Barthes subraya en su estudio titulado «El tercer sentido», cuando escribe:

«Lo filmico es, en el filme, lo que no puede ser descrito, es la representación que no puede ser representada. Lo filmico empieza allí donde termina el lenguaje y el metalenguaje articulado.» (*Cahiers du cinéma*, n.º 222, julio 1970.)

Sin embargo, las descripciones más o menos noveladas o minuciosas de filmes existen desde el origen de las publicaciones dedicadas al cine. La tradición de los filmes contados se remonta a la década de 1910, la gran época de los «seriales» y de los cine-folletines para la prensa cotidiana; desde entonces ha conocido varios decenios de prosperidad. Hoy se ha reemplazado por la publicación de planificaciones de filmes, tal como se encuentran, por ejemplo, en la revista *L'avant-scène cinéma*, desde 1961.

Estos guiones no presentan todos el mismo grado de rigor, pero son, indiscutiblemente, más precisos que los relatos publicados anteriormente según los guiones de los filmes.

b. Alcance del método en una situación didáctica

Si la obra filmica está ausente cuando se lee un análisis textual, por el contrario está presente en una situación didáctica. Lo está también en la práctica del cine-club, pero bajo la forma de un recuerdo inmediato que se puede verificar al proyectar de nuevo la secuencia evocada. La práctica didáctica prolonga y sistematiza esta vía; reposa sobre el análisis concreto de las unidades de significación discernibles en la percepción del filme, la somete a su ritmo descomponiéndola en cada fase.

Tiene por fin, generalizando la multiplicidad de recorridos de lectura, esclarecer el funcionamiento significativo del filme y dar un aspecto concreto a las figuras del lenguaje cinematográfico. Nada es más abstracto, en cierto modo, que la *idea* de *raccord* en el ojo; nada es más concreto y perceptible que la identificación en la proyección de una de sus circunstancias.

Por otro lado, la práctica didáctica es en gran parte oral: se apoya en la verbalización y en el intercambio dialogado. Evita con ello la fijación de la interpretación escrita y su riesgo de reducción; por el contrario, es perfectamente capaz de restituir el dinamismo de funcionamiento textual, la circulación de las redes de sentido, sin fijarlas.

c. Dificultades de la uniformidad, problemas de la citación

Si la utilización de lo oral se revela particularmente productiva en la práctica del análisis filmico, el progreso de éste necesita, a pesar de todo, recurrir a la escritura. Las experiencias de la investigación en este terreno deben ser expuestas, pese a las particularidades del objeto filme, según los métodos que han sido probados en otros campos.

Los enfoques críticos de los cinéfilos de la postguerra, periodo de gran expansión de los cine-clubs, han sido quizá de una particular riqueza. Ha hecho falta el estilo de André Bazin para dejarnos su testimonio, demostrando que no se había «osificado» en los manuales de vulgarización.

pero
dos

El análisis textual supone por tanto —es una evidencia— la publicación de textos. Pero éstos son particularmente delicados de escribir porque condicionan la lectura y el grado de atención del lector y, por consiguiente, el interés del análisis.

ex-
Lo
de
de
y
mi-
la

En razón de las dificultades de la transcripción del filme que acabamos de evocar, el análisis textual se ve obligado en todo momento a movilizar una cantidad de referencias que entorpecen considerablemente la investigación. Por el contrario, la simple alusión acrecienta la opacidad de la demostración. Raymond Bellour, en el artículo ya citado, enuncia comprobaciones idénticas:

de
lar
cu.
ord
ón

«Los análisis filmicos, si son un poco precisos, y con todo y ser, por las razones que ya he citado, extrañamente parciales, resultan siempre larguísimo en proporción de lo que abarcan, aun teniendo en cuenta que el análisis, como se sabe, es siempre interminable. Por eso son tan difíciles, mejor dicho, tan ingratos de leer, repetitivos, complicados, no inútil sino necesariamente, como precio que hay que pagar por su extraña perversión.

se
ita
re-
el
es

Por eso parecen siempre un poco ficticios: juegan sobre un objeto ausente, sin conseguirlo, puesto que habría que hacerlo presente, habría que concederse los medios de la ficción que uno tendría que pedir prestados.»

Por consiguiente, la estrategia de escritura de un análisis fílmico debe esforzarse en mantener un difícil equilibrio entre el comentario crítico propiamente dicho y los equivalentes a las siempre decepcionantes citaciones fílmicas: fragmentos de guión, reproducción de fotogramas, etcétera.

re-
re-
le
as
lo

Para ello, debe utilizar con la mayor habilidad posible todos los recursos de la compaginación y de la disposición complementaria del texto y la ilustración fotográfica.

o-
ia
ra
»

Citaremos, como unos de los más conseguidos emparejamientos entre análisis textual y citación de un cuerpo fílmico ausente, los estudios de Thierry Kuntzel dedicados a *Las cacerías del conde Zuroff* («The most dangerous game», 1932, en *Communications*, n.º 23, y *Ça cinéma*, 7/8) y los dos volúmenes de análisis de filmes dirigidos por Raymond Bellour, *Le cinéma américain* (Mammarión, 1980).

Estos estudios acuden a una abundante iconografía que

estructura, con las descripciones secuenciales, la disposición general del texto.

La publicación por la Cinemateca Universitaria de la continuidad fotogramática íntegra de *Octubre*, de Eisenstein (1927), que reproduce 3225 fotos del filme, es decir una por plano, ofrece un complemento indispensable para el análisis del filme publicado por las ediciones Albatros (*Octubre, escritura e ideología*, 1976, y *La revolución figurada*, 1979).

Todas estas vías intentan circunscribir la propia materialidad del objeto filmico. Existe sin embargo una manera radical de superar la heterogeneidad del lenguaje crítico y del lenguaje objeto de análisis (el filme). Consiste en la utilización del propio filme como soporte de análisis del cine: el cine didáctico no duda en citar extractos de otros filmes, le basta con reproducirlos como lo hace un análisis crítico que cita un texto literario.

El desarrollo del análisis de filmes provocará sin ninguna duda un renacimiento de la producción de filmes didácticos que tengan por objeto el cine o tal filme en particular.

Esto cine tiene por otro lado sus clásicos; citemos por ejemplo: *Nacimiento del cinematógrafo*, de Roger Leenhardt, 1946, y *Ecrire en images*, de Jean Mitry, 1957. Habrá muchos más.

Lecturas sugeridas

1. EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

1.1. Un concepto antiguo

Tres antologías de textos clásicos:

LAPIERRE, M.

1946 *Anthologie du cinéma*, «Rétrospective par les textes de l'art muet qui devint parlant», La Nouvelle Edition, París.

L'HERBIER, M.

1946 *Intelligence du cinématographe*, Ed. Corrêa, París.

LHERMINIER, P.

1960 *L'art du cinéma*, Ed. Seghers, París.

5. El cine y su espectador

1. El espectador de cine

Hay varias maneras de considerar al espectador de cine.

Uno se puede interesar en él en tanto que constituye un público, el público de cine, o el de determinado cine, es decir, una «población» (en el sentido sociológico de la palabra) que se entrega, según ciertas modalidades, a una práctica social definida: ir al cine. Este público (esta población) puede analizarse en términos estadísticos, económicos, sociológicos. Este enfoque del espectador de cine es más un estudio de los espectadores de cine, de lo que apenas hablaremos aquí, pues atañe globalmente a una vía y una finalidad teóricas que no tienen cabida en la perspectiva «estética» de esta obra. No dudamos que hay interacciones entre la evolución del público de cine y la evolución estética general de los filmes: pero lo que nos ha llevado a excluirlo de nuestro campo actual de reflexión es, sobre todo, la «exteriorización» del punto de vista del sociólogo o del economista en la relación del espectador con el filme (la de cada espectador con cada filme).

En este capítulo nos ocuparemos básicamente de la relación del espectador con el filme como experiencia individual, psicológica, estética, en una palabra *subjetiva*: nos interesamos por el sujeto-espectador, no por el espectador estadístico. Se trata de una cuestión muy debatida en estos últimos años, bajo una óptica

psicoanalítica que abordaremos en seguida. Pero, por el momento, es preciso exponer brevemente los diversos enfoques y problemas que históricamente se han asociado al espectador de cine.

1.1. Las condiciones de la ilusión representativa

Finalizaba el siglo XIX y, al mismo tiempo que se inventaba el cine, aparecía una disciplina nueva: la psicología experimental (cuyo primer laboratorio fue fundado en 1879 por Wilhelm Wundt). Esta disciplina ha alcanzado en cien años una extensión considerable, pero se puede decir que la aparición del cine mudo, después de su evolución hacia una forma de arte autónomo y cada vez más elaborado —es decir el período de las décadas de 1910 y 1920— coincide con el desarrollo de importantes teorías de la percepción, especialmente de la visual. En particular en relación con la más célebre de estas teorías, la *Gestalttheorie*, hay que situar a dos investigadores que, uno en 1916 y otro a principios de la década de 1930, examinaron el fenómeno de la ilusión representativa en el cine y las condiciones psicológicas que presupone esta ilusión en el espectador: nos referimos a Hugo Münsterberg y a Rudolf Arnheim.

Hugo Münsterberg fue sin duda el primer teórico verdadero del cine —aunque formado como filósofo y psicólogo (alumno de Wundt) y pese a que lo esencial de su obra se dedique a textos sobre psicología «aplicada»—. En su libro, poco grueso pero muy denso, se interesa en principio por la recepción del filme por parte del espectador, y más exactamente por las relaciones entre la naturaleza de los medios fílmicos y la estructura de los filmes y, además, por las grandes «categorías» del espíritu humano (tomadas en una perspectiva filosófica muy marcada por el idealismo alemán, principalmente Emmanuel Kant).

Uno de sus grandes méritos es haber demostrado que el fenómeno esencial del cine, la producción de un movimiento aparente, se explicaba por una propiedad del cerebro (el «efecto-phi»), y no por la llamada «persistencia retiniana», poniendo con ello las bases —a menudo olvidadas— de toda la teorización moderna de este efecto. A partir de la idea de esta explicación del efecto-movimiento por una propiedad del espíritu humano, Hugo

Münsterberg desarrolla una concepción del cine total como un proceso mental, como *arte del espíritu*. Así el cine es el arte:

— de la atención: es un registro *organizado* según las mismas vías por las que el espíritu da sentido a lo real (así es como Münsterberg interpreta, por ejemplo, el primer plano, o la acentuación de los ángulos de toma);

— de la memoria y de la imaginación, que permiten dar cuenta de la comprensión o la dilación del tiempo, de la idea de ritmo, de la posibilidad del flash-back, de la representación de los sueños; y más generalmente, de la propia invención del montaje;

— de las emociones, estadio supremo de la psicología, que se traducen en el propio relato, que Münsterberg considera como la unidad cinematográfica más compleja, que puede analizarse en términos de unidades más simples, y responder al grado de complejidad de las emociones humanas.

Así, de la simple ilusión de movimiento a toda la gama compleja de las emociones, pasando por los fenómenos psicológicos, como la atención o la memoria, el cine en su totalidad está hecho para dirigirse al espíritu humano imitando sus mecanismos: psicológicamente hablando, el filme no existe ni en la película, ni en la pantalla, sino tan sólo en el espíritu, que le da su realidad. La tesis central de Münsterberg se formula así:

«El cine nos cuenta la historia humana superando las formas del mundo exterior —a saber, el espacio, el tiempo y la causalidad— y ajustando los acontecimientos a las formas del mundo interior —a saber, la atención, la memoria, la imaginación y la emoción—»

Con ello expresa más una concepción del cine que una psicología del espectador, pero asigna a este último un lugar muy preciso: el filme (al menos el filme «estético») funciona idealmente para él; del nivel más elemental, la reproducción del movimiento, al nivel más elaborado, el de las emociones y de la ficción, todo está hecho para reproducir, representar el funcionamiento de su espíritu, y su papel es, pues, el de *actualizar* un filme ideal, abstracto, que sólo existe por él y para él.

Se conoce a Rudolf Arnheim sobre todo como crítico de arte

y psicólogo de la percepción. Conforme a las lecciones de la escuela guesáltica, a la que pertenece, Arnheim insiste en que nuestra visión no se produce por una estimulación de la retina, sino que es un fenómeno mental, que implica todo un campo de percepciones, de asociaciones, de memorización: en cierto modo, vemos «más tiempo» de lo que nos muestran nuestros ojos. Por ejemplo, si los objetos disminuyen de tamaño aparente al alejarse, nuestro espíritu compensa esta disminución, o más exactamente, la *traduce* en términos de alejamiento.

El problema central del cine, para Rudolf Arnheim, está ligado al fenómeno de la reproducción mecánica (fotográfica) del mundo: el filme puede reproducir de manera automática sensaciones análogas a las que afectan nuestros órganos de los sentidos (los ojos, en este caso) pero lo hace sin el correctivo de los procesos mentales: el filme afecta a lo que es *materiamente visible* y no a la esfera (humana) de lo verdaderamente *visual*.

Arnheim se acerca a la corriente guesáltica al asegurar que, en la percepción de lo real, el espíritu humano no sólo da a lo real su sentido, sino incluso sus características físicas: color, forma, tamaño, contraste, luminosidad, etcétera: los objetos del mundo son de alguna manera producto de operaciones del espíritu, a partir de nuestras percepciones. La visión es «una actividad creadora del espíritu humano».

Sin embargo, la posición de Rudolf Arnheim es algo más moderada que el «mentalismo» extremista de Hugo Münsterberg. Por supuesto, para él, la percepción y el arte se fundan sobre las capacidades organizativas del espíritu, pero Arnheim considera el mundo (que causa las percepciones) como susceptible de ciertas formas de organización. Incluso si los sentidos y el cerebro humano construyen el mundo (sobre todo en materia artística), Arnheim considera que las estructuras que el cerebro impone al mundo son, en definitiva, un reflejo de las que se encuentran en la naturaleza (grandes esquemas generales como la ascensión y la caída, dominación y sumisión, armonía y discordia, etcétera).

Pese a la evolución de la psicología desde la década de 1920, estas teorías (muy sumariamente resumidas) no están hoy día «superadas». Incluso han sido, en cierto modo, retomadas y actualizadas en los trabajos de Jean Mitry y en los primeros textos

de Christian Metz. Su limitación se manifiesta sobre todo en la estrechez de las elecciones estéticas a las que dan lugar. Ya Hugo Münsterberg, con su escalonamiento de los fenómenos psicológicos que el filme debe tratar, privilegiaba al gran cine de ficción, excluyendo de su campo de reflexión todo el cine documental, educativo o propagandístico. Más claramente aún, Rudolf Arnheim emitió juicios de valor muy severos, incluso sectarios, y sobre todo su sistema le lleva a valorar exclusivamente el cine mudo, rechazando en bloque todo el cine hablado, considerado como una degeneración, el crecimiento malsano que arrastra, según la *Gestalttheorie*, en todo organismo, la disminución de las molestias exteriores. En tanto que elecciones estéticas o críticas, estos privilegios son desde luego dignos de ser discutidos; en cambio, sólo pueden debilitar la validez general de una teoría de los mecanismos psicológicos de la ilusión, mecanismos a los que la llegada del sonoro no puso fin, aunque los transformara profundamente. A pesar de su interés intelectual, estos estudios se ven hoy como adecuados al período del cine «arte de las imágenes», y en relación con el cine «experimental» es donde encontrarían una reactualización más adecuada.

1.2. La «manufactura» del espectador

Acabamos de ver a los primeros «psicólogos del filme» interesarse, casi de modo natural, en un arte tan cercano, por varias de sus características propias, a las mismas cualidades del espíritu humano. A este estadio de la exploración un poco ingenuamente maravillada de esta adecuación, sucedió con rapidez una vía más pragmática, más utilitaria también, que se podría esquematizar así: puesto que los mecanismos íntimos de la representación fílmica «se parecen» a los de los fenómenos psicológicos esenciales, ¿por qué no considerar esta similitud bajo el ángulo inverso? Dicho de otro modo, ¿cómo, a partir de la representación fílmica, *inducir* emociones?, ¿cómo *influir* al espectador?

Esta preocupación la hemos encontrado antes, en Eisenstein principalmente, en quien constituye un rasgo importante de su sistema teórico (véase el capítulo sobre el montaje). Más ampliamente, podemos decir que esta preocupación, más o menos

implícita y conscientemente, apareció muy pronto, y estuvo presente en todos los grandes cineastas.

Sin que nunca diera lugar a la menor teorización, se puede estimar por ejemplo que Griffith era extremadamente sensible a la influencia ejercida por sus filmes. Está claro que el final de *El nacimiento de una nación* (1915), con su *last minute rescue* («salvamento en el último minuto») que ocupa una gran parte del relato, juega de manera deliberada con la angustia provocada en el espectador por la forma del montaje alternado, con la intención clara de forzar la simpatía por los salvadores (el Ku-Klux-Klan).

Pero, si el director americano fue sin duda alguna el primero en jugar así con la emotividad del espectador, donde las lecciones teóricas de su eficacia se aprovecharon mejor fue en Europa. Hollywood produjo gran número de filmes francamente propagandistas (además de *El nacimiento de una nación*, se pueden recordar todos los filmes realizados para justificar y apoyar ideológicamente la entrada en guerra de los Estados Unidos en 1917), pero esta propaganda nunca fue analizada como tal por los americanos. En Europa, el interés por *impresionar* al espectador tomó formas muy diversas, y no es un simple juego de palabras hablar de la escuela llamada «impresionista» (cineastas franceses de la «primera vanguardia»: Louis Delluc, Jean Epstein, Abel Gance, Marcel L'Herbier) o del «expresionismo» alemán.

Desde luego se podría encontrar, en los cineastas y críticos franceses o alemanes, una conciencia a veces demasiado clara de los medios de acción psicológicos del cine. Entre los cineastas rusos, en la década de 1920, la reflexión sobre este tema se hizo más sistemática. Dos circunstancias, por otro lado muy ligadas entre sí, explican este desarrollo: en primer lugar, la propia institución de un *cine soviético* como medio de expresión, de comunicación y también de *educación* y de *propaganda*, cada vez más estrictamente controlado por los organismos del Estado (tal es el sentido de la famosa fórmula de Lenin: «De todas las artes, el cine es para nosotros la más importante»); en segundo lugar el que las primeras experimentaciones con el material cinematográfico, a cargo de Lev Kulechov y su taller, trataran de las posibilidades del montaje como materia de imposición de un sentido a las secuencias de imágenes.

La célebre experiencia que consiste en hacer seguir un plano inexpressivo de un actor por diversos planos (una mesa bien provista, un cadáver, una mujer desnuda, etcétera) y comprobar que el primer plano del actor toma, en función de su cercanía, diversos valores, diversas inflexiones (es lo que se llama el «efecto Kulechov»), experiencia que a menudo se interpreta exclusivamente en el sentido de una demostración del poder del lenguaje, sintagmático, del cine; fue también la primera vez en que se evidenció la posibilidad de *dirigir*, por un trabajo adecuado del material filmico, las reacciones del espectador.

En sus textos críticos y teóricos de la década de 1920, Kulechov no considera, o al menos no directamente, las consecuencias de su concepción del montaje en la relación entre filme y espectador; uno de sus alumnos, Vsevolod Pudovkin, es el primero en poner el dedo en la llaga, y de la forma más limpia, sobre estas consecuencias.

En un opúsculo editado por él en 1926 sobre la técnica del cine, Pudovkin escribe:

«En psicología hay una ley que dice que, si una emoción da origen a determinado movimiento, la imitación de ese movimiento permitirá evocar la emoción correspondiente. (...) Es preciso comprender que el montaje es un medio para constreñir deliberadamente los pensamientos y las asociaciones del espectador. (...) Si el montaje está coordinado en función de una serie de acontecimientos escogidos con precisión, o de una línea conceptual, agitada o calmada, tendrá respectivamente un efecto excitante o calmante sobre el espectador.»

Esta concepción es ingenua: pone de forma muy simplista una equivalencia, incluso una similitud, entre los acontecimientos fílmicos y las emociones elementales, postulando así, al menos de manera tendenciosa, la posibilidad de una especie de *cálculo analítico* de las reacciones del espectador, del que ya hemos visto otro aspecto, bastante comparable, en las lecciones algo rígidas extraídas por el joven Eisenstein de la doctrina reflexológica (véase el capítulo del montaje, pág. 85).

Lo importante ante todo es la afirmación de la idea misma de *influencia* ejercida sobre el espectador por el filme. Idea general pero potente, retomada, bajo formas apenas variadas, por todos los cineastas de importancia de la década soviética de 1920.

Dos ejemplos:

Dziga Vertov, 1925:

«La elección de los hechos fijados en una película sugerirá al obrero o al campesino el partido que debe tomar. (...) Los hechos recogidos por los kino-observadores o cine-corresponsales obreros (...) se organizan por los cine montadores según las directrices del Partido. (...) Introducimos, en la conciencia de los trabajadores, hechos (grandes o pequeños) cuidadosamente seleccionados, fijados y organizados, tomados tanto de la vida de los propios trabajadores como de la de sus enemigos de clase.»

S. M. Eisenstein, 1925:

«El producto artístico (...) es ante todo un tractor que labra el psiquismo del espectador según una orientación de clase dada. (...) Arranca fragmentos del medio ambiente, según un cálculo consciente y voluntario, preconcebido, para conquistar al espectador después de haber desencadenado sobre él estos fragmentos en una confrontación apropiada...»

Naturalmente, esta idea, por muy convincente que sea, se queda aún en un cálculo real de la acción ejercida sobre el espectador, dicho de otra manera, de un dominio real y calculado de la *forma fílmica*. Todas las abundantes tentativas en este sentido del dominio, se mueven más o menos alrededor de una puesta a punto de esta idea, que hemos destacado en Pudovkin y en Eisenstein, una especie de «catálogo» de estímulos elementales, de efectos previsibles, de los que el filme tan sólo deberá realizar una combinación juiciosa. Sobre esta base se establecen, entre otras, todas las «tablas de montaje» elaboradas en esta época por Eisenstein, Pudovkin y otros. También sobre esta idea, aunque de forma implícita, se inscribe buena parte de las enseñanzas de Lev Kulechov, bajo la forma de reglas para la actuación, que prescriben al actor la necesidad de descomponer cada gesto en una serie de gestos elementales, más fácilmente dominables, o bajo la forma de reglas de dirección, ordenando al cineasta, por ejemplo, que haga coincidir al máximo los movimientos en el cuadro con las paralelas en los bordes del cuadro, ya que estas direcciones, está comprobado, son más fáciles de percibir para el espectador. Estas «reglas», a veces presentadas como recetas, son evidentemente mínimas y hoy parecen muy discutibles. Los mejores cineastas soviéticos no han dejado de transformarlas, mejo-

rando su práctica (sino forzando su teoría) en el sentido de la eficacia de la forma. No es éste el lugar para analizar sus obras con detalle, tan sólo recordaremos todo el trabajo de Eisenstein en torno a la idea de *organicidad* en las décadas de 1930 y 1940; y también la importancia que, de forma más pragmática, dio Pudovkin, a lo largo de toda su carrera, al trabajo sobre el tiempo, el ritmo, la «tensión»; siempre en el sentido de una presión emocional máxima sobre el espectador: véanse, si no, las secuencias finales de *La madre* (1926) y *Tempestad sobre Asia* (1929).

Esta etapa de la reflexión sobre el espectador de cine no se llevó hasta sus últimas consecuencias, principalmente por el carácter mecánico de las teorías psicológicas subyacentes, que condujo a situaciones de *impasse*. Sin embargo es importante, sobre todo por su voluntad de *racionalidad*, que no tendrá igual —en otro terreno— más que en la vía de inspiración psicoanalítica, de la que hablaremos más adelante.

El fin de esta concepción se precipitó con la aparición del sonoro, una forma de cine en la que, al menos al principio, lo esencial del sentido —y por tanto la posible influencia— pasaba por el lenguaje verbal, mientras que todos los esfuerzos de reflexión se habían enfocado hasta entonces exclusivamente sobre la influencia atribuible a los diversos *parámetros de la imagen*. A continuación, el tema de la influencia del cine, y del «condicionamiento» del espectador, fue en ocasiones promovida de nuevo en perspectivas muy diversas, pero la reflexión sobre esta influencia pasa más, desde hace algunos decenios, por las vías de la sociología y/o de la teoría de la ideología, y mucho menos (en realidad nada) por una teoría del sujeto espectador como sede de reacciones afectivas a los estímulos filmicos.

1.3. El espectador de la filmología

Después de la guerra, a partir de 1947, en el seno del Instituto de Filmología se volvió a despertar el interés por el espectador de cine. La década de 1930 y el reciente conflicto mundial habían revelado, en la práctica, el poder de impacto emocional de las imágenes cinematográficas, de manera especial en el cine de propaganda. Como destacaba entonces Marc Soriano, secretario

de redacción de la revista del Instituto: «Antes de la filmología nos limitábamos a constatar esta verdad elemental, a saber, que la proyección de un filme impresiona al público. En cuanto a decir por qué y cómo, era otra cuestión. Por tanto, la reciente filmología se dedica precisamente a ese por qué y a ese cómo».

Creado en 1947 por Gilheri Cohen-Séat, que había publicado el año anterior en PUF su *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma*, el Instituto de Filmología se esfuerza en reunir, bajo la presidencia prestigiosa de Mario Roques, profesor en el Colegio de Francia, a universitarios y hombres de cine, realizadores, guionistas y críticos.

El Instituto publica, a partir del verano de 1947, la *Revue internationale de filmologie*, cuyos veinte números reúnen, hasta finales de la década de 1950, los textos fundamentales que sentaron las bases de la teoría del cine posterior. La naciente semiología retoma, por otro lado, un problema central en filmología, precisamente el de la impresión de realidad. El ensayo de Edgard Morin, que estudiaremos más adelante, *El cine o el hombre imaginario* (1956), se publicó como nexo de unión entre estas dos escuelas. Desde el primer número de la *Revue de filmologie*, varios textos abordan la cuestión del espectador, por ejemplo: «Algunos problemas psicofisiológicos que plantea el cine», de Henri Wallon, y «Cine e identificación», de Jean Deprun, que remite de manera explícita a la teoría freudiana de la identificación.

Esta cuestión será fundamentalmente tratada en el libro dirigido por Etienne Souriau *L'univers filmique* (Ed. Flammarion, 1953), cuyo capítulo II, escrito por Jean-Jacques Riviéri, se titula: «La impresión de realidad en el cine: los fenómenos de creencia», texto ampliamente comentado en el primer artículo de Christian Metz dedicado al mismo tema.

Los estudios filmológicos se interesan en primer lugar por las condiciones psicofisiológicas de la percepción de las imágenes del filme. Aplican los métodos de la psicología experimental y multiplican los tests que permiten observar las reacciones de un espectador en determinadas condiciones. El estudio del doctor R. C. Oldfield sobre «La percepción visual de las imágenes del cine, de la televisión y del radar» (*Revue internationale de filmologie*, n.º 3-4, octubre 1948) se propone esclarecer los problemas psicológicos de la percepción de las imágenes fílmicas que

clasifica en la cadena de imágenes artificiales enfrentándolas a la evolución de la tecnología del radar. Se pregunta sobre la idea de «parecido fiel», supone la existencia de una escala de parecidos y recuerda que la imagen de filme es puramente un objeto físico, compuesto de una determinada distribución espacial de intensidades luminosas sobre la superficie de una pantalla. Oldfield fija los límites de la fidelidad fotográfica de la imagen a través de la textura de sus puntos y la alteración de las relaciones de contraste y de dirección. Establece de modo claro que la imagen de la pantalla es el resultado de un proceso psíquico que puede ser sometido a una medida y a un tratamiento cuantitativo y que existen criterios objetivos precisos de la fidelidad.

Estas observaciones le llevan a concluir que la percepción visual no es un simple registro pasivo de una excitación externa, sino que consiste en una actividad del sujeto perceptivo. Esta actividad comprende procesos reguladores cuyo fin es mantener una percepción equilibrada. Estos mecanismos de constancia realizan, por ejemplo, el mantenimiento de la grandeza aparente de la pantalla, y de las figuras de esta pantalla, a pesar de la distancia a que se encuentra con respecto al espectador.

Un segundo aspecto de la investigación filmológica que se refiere a la percepción de los filmes se caracteriza por el estudio de las percepciones diferenciales de acuerdo con las categorías del público. Numerosos estudios plantean la percepción de los niños, de los pueblos «primitivos», de los adolescentes inadaptados, por citar algunos ejemplos característicos que aparecen en el ensayo de Edgar Morin. Estos estudios recurren a menudo a la electroencefalografía y analizan los rasgos obtenidos siguiendo las secuencias del material filmico proyectado:

Sobre este aspecto podremos recurrir por ejemplo a:

— Henri Gastaut, «Efectos psicológicos, somáticos y electroencefalográficos del estímulo luminoso intermitente y rítmico».

— Ellen Siersted, «Reacciones de los niños en el cine» (*Revue internationale de filmologie*, n.º 7-8).

Gilbert Cohen-Séat, H. Gastaut y J. Bert, «Modificación del EEG durante la proyección cinematográfica».

— Gilbert Cohen-Séat y J. Faure, «Resonancia del "hecho filmico" sobre los ritmos bioeléctricos del cerebro».

— G. Heuyer, S. Lehovici, y otros, «Nota sobre la electroencefalografía durante la proyección cinematográfica en niños inadaptados». (*Revue internationale de filmologie*, n.º 16, enero-marzo 1954, «Estudios experimentales de la actividad nerviosa durante la proyección del filme».)

Esta vertiente del estudio filmológico del espectador nos lleva a las inmediaciones de la «semiología» médica. La perspectiva del filósofo Etienne Souriau en el Instituto de Filmología está mucho más cercana a las de la estética del filme y del espectador tal como se desarrollaron después.

Etienne Souriau, en su estudio clásico sobre «la estructura del universo filmico y el vocabulario de la filmología», intenta definir los diversos niveles que según él intervienen en la estructura del universo filmico. Entre esos niveles, distingue el relativo a los «hechos espectatoriales». El plano espectadorial es para Etienne Souriau aquel donde se realiza, en acto mental específico, la intelección del universo filmico (la «diégesis») según los datos «pantallísticos». Llama hecho «espectatorial» a todo hecho *subjetivo* que pone en juego la personalidad psíquica del espectador. Por ejemplo, la percepción del tiempo, en el nivel filmofónico —el que se refiere a la proyección misma—, es objetivo y cronometrable mientras que es subjetivo en el plano espectadorial. A éste se refiere el espectador cuando estima que «eso tiene fuerza» o «que va demasiado rápido». Puede haber fenómenos de «desenganche» entre los dos niveles. Si por ejemplo los hechos de la pantalla conocen fenómenos de aceleración rápida, es posible que ciertos espectadores no sigan el ritmo de aceleración y se «des-cuelguen»; en ese caso, dejan de «realizar» lo que sucede y tienen una impresión de desorden y confusión.

Esta disyunción se observa asimismo en el caso de la utilización de ciertos trucajes cuyo grado de arbitrariedad puede dificultar la credibilidad: por ejemplo, el momento del ralentizamiento musical que señala la detención del tiempo en *Les visiteurs du soir*, de Marcel Carné (1945).

Etienne Souriau precisa también que los hechos espectatoriales se prolongan más allá de la duración de la proyección: integran principalmente la impresión del espectador a la salida del filme y todos los hechos que se refieren a la influencia profunda ejercida por el filme después, ya sea a través del recuerdo o a

través de una especie de impregnación productiva de los modelos de comportamiento. Sucede lo mismo para el estado de espera creado por el cartel del filme, que constituye, por ejemplo, un hecho espectral pre-filmfónico (*Revue internationale de filmologie*, n.º 7-8).

1.4. El espectador de cine, «hombre imaginario»

En 1956 Edgar Morin publicó su ensayo *El cine o el hombre imaginario*, calificado entonces de antropología sociológica. En el prólogo de una edición reciente de este ensayo, el autor estima que «este libro es un aerolito» (prólogo datado en diciembre de 1977). En efecto, la importancia y la originalidad de este ensayo de antropología han sido lamentablemente sub-estimadas en los dos decenios posteriores. Quizá porque, profundamente innovador, no era alineable en ninguna de las clasificaciones vigentes en el momento de su aparición «puesto que no hablaba de arte ni de industria cinematográfica y no se refería a ninguna categoría de lectores predeterminados».

Algunas páginas del ensayo de Edgar Morin se publicaron primero en el n.º 20-24 de la *Revue internationale de filmologie*, en 1955. Esto significa el reconocimiento de la filiación directa entre los textos de inspiración filmológica y el ensayo de Morin; éste, por otro lado, se ha nutrido con referencias a la teoría clásica del cine (Jean Epstein, R. Canudo, Béla Balázs) y se ha apoyado sistemáticamente en los trabajos filmológicos de Michotte Van der Berk y de Gilbert Cohen-Séat. La perspectiva antropológica es, sin embargo, nueva: para el autor se trataba no tanto de considerar el cine bajo la luz de la antropología, como de considerar ésta bajo la luz del cine, postulando que la realidad imaginaria del cine revela con una particular agudeza ciertos fenómenos antropológicos.

«Toda la realidad percibida pasa por la forma imagen. Luego renace en recuerdo, es decir en imagen de la imagen. Ahora bien, el cine, como toda figuración (pintura, dibujo), es una imagen de imagen, pero como la foto, es una imagen de la imagen perceptiva y, mejor que la foto, es una imagen animada, es decir viva. Como representación

de una representación viva el cine nos invita a reflexionar sobre lo imaginario de la realidad y la realidad de lo imaginario.» (Edgar Morin, prólogo, 1977).

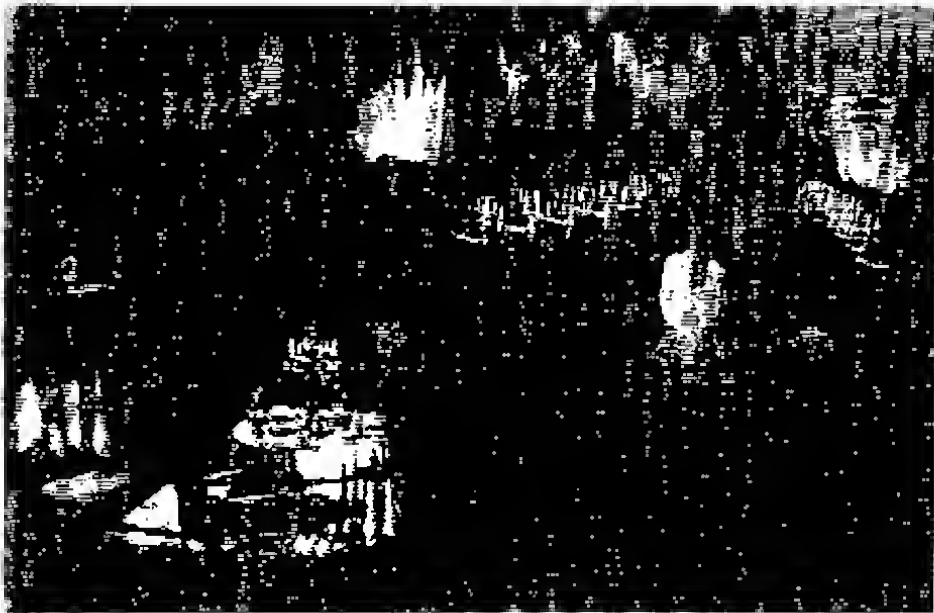
Edgar Morin parte de la transformación, para él sorprendente, del cinematógrafo —invención de finalidad científica—, en cine —máquina de producir lo imaginario—. Estudia las tesis de los inventores y las opone a las declaraciones de los primeros cineastas y críticos, las cuales desarrollan todas las frases de Apollinaire, que considera «el cine como un creador de vida surrealista». Edgar Morin toma entonces la observación de Etienne Souriau: «En el universo fílmico existe una especie de maravilloso atmosférico casi congénito». Pero aclara a continuación el status imaginario de la percepción fílmica abordándolo a partir de la relación entre la imagen y el «doble».

Al retomar las tesis sartrianas sobre la imagen como «presencia-ausencia» del objeto, en las que la imagen se define como una presencia vivida y una ausencia real, se refiere entonces a la percepción del mundo de la mentalidad arcaica y de la mentalidad infantil, que tienen como rasgo común no ser en principio conscientes de la ausencia del objeto y que creen en la realidad de sus sueños tanto como en la realidad de sus vigiliás.

El espectador de cine se encuentra en una posición idéntica al dar un «alma» a las cosas que percibe sobre la pantalla. El primer plano anima el objeto y «la gota de leche de *La línea general*, de S. M. Eisenstein (1926-1929), se encuentra así dotada de una potencia de rechazo y de adhesión, de una vida soberana».

La percepción fílmica presenta todos los aspectos de la percepción mágica, según Edgar Morin. Esta percepción es común al primitivo, al niño y al neurótico. Se funda en un sistema común determinado «por la creencia en el doble, en las metamorfosis y en la ubicuidad, en la fluidez universal, en la analogía recíproca del microcosmos y del macrocosmos, en el antropocosmomorfismo». Ahora bien, todos estos rasgos corresponden exactamente a los caracteres constitutivos del universo del cine.

Si para Edgar Morin las relaciones entre las estructuras de la magia y las del cine sólo se han sentido, antes de él, intuitivamente, por el contrario, el parentesco entre el universo del filme y el del sueño con frecuencia se ha percibido. El filme reencuentra



Lo maravilloso en Jean Seberg. *La bella y la bestia* (1916).



Orfeo, de Jean Cocteau (1950).

pues, «la imagen soñada, debilitada, empequeñecida, engrandecida, acorreada, deformada, obsesiva, del mundo secreto al que nos retiramos tanto en la vigilia como en el sueño, esta vida más grande que la vida, donde duermen los crímenes y los heroísmos que no realizaremos jamás, donde se ahogan nuestras decepciones y germinan nuestros deseos más locos» (J. Poisson).

El autor analiza en los capítulos siguientes los mecanismos comunes entre los sueños y el cine planteando la proyección-identificación, en el curso de la cual el sujeto, en lugar de proyectarse en el mundo, absorbe el mundo en sí mismo. Profundiza el estudio de la participación cinematográfica comprobando que la impresión de vida y de realidad propia de las imágenes cinematográficas es inseparable de un primer aliento de participación. Liga éste a la ausencia o a la atrofia de la participación motriz práctica o activa y estipula que esta pasividad del espectador le coloca en situación regresiva, infantilizada, como bajo el efecto de una neurosis artificial. Saca la conclusión de que las técnicas del cine son provocaciones, aceleraciones e intensificaciones de la proyección-identificación.

Prolongando su reflexión, Edgar Morin se ocupa en distinguir la identificación con un personaje de la pantalla, fenómeno trivial y el más evidente que tan sólo es un aspecto de los fenómenos de proyección-identificación, de las «proyecciones-identificaciones polimorfas» que superan el marco del personaje y contribuyen a sumergir al espectador tanto en el medio como en la acción del filme. Este carácter polimorfo de la identificación aclara una comprobación sociológica primera, aunque a menudo olvidada, como es la diversidad de filmes y el eclecticismo del gusto en un mismo público: «Así, la identificación con lo semejante, al igual que la identificación con lo extraño están ambas provocadas por el filme, y este segundo aspecto es el que zanja netamente la participación de la vida real» (pág. 110).

En el párrafo titulado «Técnica de la satisfacción afectiva», en el capítulo IV. «El alma del cine», Edgar Morin procede al resumen de su hipótesis de investigación, que presenta así:

«El cinematógrafo, al desarrollar la magia latente de la imagen, se ha cobrado de participaciones hasta metamorfo-

searse en cine. El punto de partida fue el desdoblamiento fotográfico, animado y proyectado sobre la pantalla, a partir del cual se puso en marcha en seguida un proceso genético de excitación en cadena. El encanto de la imagen y la imagen del mundo al alcance de la mano han determinado un espectáculo, el espectáculo ha provocado un prodigioso despliegue imaginario, imagen-espectáculo y lo imaginario han excitado la formación de nuevas estructuras en el interior del filme: el cine es el producto de este proceso. El cinematógrafo suscitaba la participación. El cine la provoca y las proyecciones-identificaciones se despejan, se exaltan en el antropo-cosmomorfismo. (...) Hay que considerar esos fenómenos mágicos como jeroglíficos de un lenguaje afectivo.» (*El cine o el hombre imaginario*, Ed. de Minuit, pág. 118).

Los desarrollos posteriores profundizan las reflexiones filmológicas sobre la impresión de realidad y el problema de la objetividad cinematográfica al verificar que la cámara imita las vías de nuestra percepción visual: «La cámara ha encontrado empíricamente una movilidad que es la de la visión psicológica» (R. Zazzo). Enfrentan también lo que el autor llama «el complejo de sueño y de realidad», puesto que el universo del filme mezcla los atributos del sueño con la precisión de la realidad ofreciendo al espectador una materialidad exterior a él, aunque sólo sea la impresión dejada sobre la película.

No dejan de sorprendernos hoy la pertinencia y la actualidad de las tesis de Edgar Morin que prefiguran a la vez los trabajos de semio psicoanálisis del cine tal como los desarrolla Christian Metz en *El significante imaginario* (1977), ni las investigaciones más recientes de un autor como Jean-Louis Schéfer en *L'homme ordinaire du cinéma* (1980), que trataremos más adelante (véase pág. 288, «Espectador de cine y sujeto psicoanalítico: la apuesta»).

1.5. Un nuevo enfoque del espectador de cine

La cuestión del espectador, que como acabamos de ver, era ya el centro de los debates de la escuela filmológica de la década de 1950 (en una perspectiva más psicológica que psicoanali-

tica), sufrió en el transcurso de la década de 1970, después del desarrollo de la semiología, un súbito «empuje» que parece haberse identificado hoy.

Cuando la semiología empezó a constituirse como teoría piloto en el campo del cine, se dedicó en especial, siguiendo el modelo de la lingüística, al análisis inmanente del lenguaje cinematográfico y de sus códigos, que excluían, con todo rigor metodológico, la toma en consideración del sujeto espectador. Es la época, por citar un ejemplo histórico, de la «gran sintagmática» de Christian Metz.

Luego, siguiendo los trabajos de Roland Barthes, el interés de la semiología se desplazó claramente del estudio de los códigos al de los textos (véase el capítulo precedente). En este cambio de perspectiva, se descubrió la presencia de un vacío en el texto mismo, un lugar del lector, considerado en un primer momento como el que articula los códigos, el que efectúa el trabajo. Esta etapa, inaugurada con la publicación del *S/Z* de Roland Barthes, ha visto multiplicarse los análisis textuales de filme en los que comenzaba a esbozarse, muy débilmente, el lugar y el trabajo del espectador de cine.

Esta evolución de la investigación teórica tenía que desembocar en unos trabajos que trataran de forma más específica y directa la cuestión del espectador de cine, desde un punto de vista metapsicológico, como los de Jean-Louis Baudry o de Christian Metz.

Sobre esta misma vertiente del enfoque de una teoría del espectador, la investigación dispone de muchos ángulos de ataque. Citemos cuatro, los principales, entre los que se justifican los trabajos teóricos de que vamos a hablar.

1. *¿Cuál es el deseo del espectador de cine? ¿Cuál es la naturaleza de ese deseo que nos empuja a encerrarnos, durante dos horas, en una sala oscura donde se agitan sobre una pantalla sombras fugitivas y en movimiento? ¿Qué buscamos allí? ¿Qué te dan a cambio del precio de la entrada? La respuesta se puede buscar en el sentimiento de un estado de abandono, de soledad, de falta: el espectador de cine suele ser un refugiado que trata de llenar una pérdida irreparable, aunque sea al precio de una*

regresión pasajera, socialmente reglamentada, durante el tiempo de una proyección.

2. *¿Qué sujeto-espectador está inducido por el dispositivo cinematográfico? ¿La sala oscura, la suspensión de la morricidad, la supervalorización de las funciones visuales y auditivas?*

No hay duda de que el sujeto espectador, seducido por el dispositivo cinematográfico, reencuentra algunas de las circunstancias y las condiciones en las que ha vivido, en lo imaginario, la escena primitiva: idéntico sentimiento de exclusión ante esta escena separada por la pantalla del cine como por el contorno de una cerradura, idéntico sentimiento de identificación con los personajes, que se mueven en un escenario del que él está excluido, idéntica pulsión voyeurista, idéntica impotencia motriz e idéntico predominio de la vista y del oído.

3. *¿Cuál es el régimen metapsicológico del sujeto-espectador durante la proyección del filme? ¿Cómo situarlo respecto a los estados cercanos del sueño, de lo fantasmático, de la alucinación, de la hipnosis?*

4. *¿Cuál es el lugar del espectador en el desarrollo del filme propiamente dicho? ¿Cómo constituye el filme a su espectador en la dinámica de su avance? Durante la proyección y después, en el recuerdo. ¿se puede hablar de un trabajo del filme, por parte del espectador, en el sentido en que Freud habla de un trabajo del sueño?*

Esta avanzada teórica relativamente reciente, y breve en relación a la historia del conjunto de la teoría del cine, se ha construido por impulsos sucesivos, con un cierto desorden, de forma totalmente desigual y sin coordinación en cuanto a la exploración de las principales direcciones; algunas de ellas, sumidas en el calor del debate, se han visto sobrevaloradas mientras que otras, por razones coyunturales, se han dejado sin cultivar.

A la exposición algo tediosa y necesariamente «brillante» de estas diferentes investigaciones teóricas, que la falta de una compilación hace difícil de valorar, se ha preferido una exploración más sistemática (y más inédita), de lo que se ha dado en llamar

la «identificación» en el espectador de cine, después de un rodeo, que nos ha parecido necesario, para la descripción de ese concepto de psicoanálisis. Hemos creído más provechoso articular de forma coherente *uno* de los enfoques posibles del tema, desplegando al máximo las implicaciones teóricas, antes que agotarnos describiendo todos los planteamientos embrionarios y más o menos anárquicos de esta cuestión de porvenir de la teoría del cine: la cuestión del espectador.

2. Espectador de cine e identificación en el filme

2.1. El papel de la identificación en la formación imaginaria del yo, según la teoría psicoanalítica

Una serie de analogías han permitido a la teoría del cine acercar el espectador al sujeto del psicoanálisis, a través de determinadas posturas y mecanismos psíquicos. Sin embargo, conviene primero clarificar lo que la teoría psicoanalítica entiende por identificación, en la medida en que los conceptos surgidos de esta disciplina han dado lugar a una utilización «salvaje» en el campo de la teoría y de la crítica del cine y han engendrado con ello múltiples confusiones.

En la teoría psicoanalítica, el concepto de identificación ocupa un lugar central desde que Sigmund Freud elaboró la segunda teoría del aparato psíquico (llamada segunda tópica) en 1923, en la que situaba el Ello, el Yo y el Superyó. En efecto, lejos de ser un mecanismo psicológico entre otros, la *identificación* es a la vez el mecanismo básico para la constitución imaginaria del yo (función fundacional) y el nudo, el prototipo de un cierto número de instancias y de procesos psicológicos posteriores por los que el yo, una vez constituido, continúa diferenciándose (función matricial).

2.1.1. La identificación primaria

El sentido de esta expresión «identificación primaria» ha variado de modo considerable en el vocabulario de la teoría psi-

coanalítica, tanto en el tiempo, como de un autor a otro. Aquí la entenderemos en el sentido de Freud como «identificación directa e inmediata que se sitúa anteriormente a toda búsqueda del objeto».

Para Sigmund Freud el sujeto humano, en los primeros tiempos de su existencia, en la fase que precede al complejo de Edipo, estaría en un estado relativamente indiferenciado en el que el objeto y el sujeto, el yo y el otro, aún no se habrían situado de forma independiente.

La identificación primaria, señalada por el proceso de la incorporación oral, sería «la forma más originaria del vínculo afectivo con un objeto» y esta primera relación con el objeto, en este caso la madre, se caracterizaría por una cierta confusión, una cierta indiferenciación entre el yo y el otro.

En el curso de esta fase oral primitiva de la evolución del sujeto, caracterizada por el proceso de incorporación, no se podría distinguir entre la búsqueda del objeto (que pone el objeto como un otro autónomo y deseable) y la identificación del objeto.

Esta identificación del objeto es inseparable de la experiencia llamada «fase del espejo».

2.1.2. «La fase del espejo»

En el transcurso de esta *fase del espejo* se instaura la posibilidad de una *relación dual* entre el sujeto y el objeto, entre el yo y el otro. Jacques Lacan, que ha elaborado la teoría de esta fase del espejo, la sitúa entre los seis y los dieciocho meses. En ese momento de su evolución, el bebé está aún en un estado de relativa impotencia motriz, coordina mal sus movimientos, y al descubrir en el espejo su *propia* imagen y la imagen de lo semejante (la de la madre que lo lleva en brazos, por ejemplo) a través de la *mirada*, constituye imaginariamente su unidad corporal: se identificará a sí mismo como unidad mientras percibe lo semejante como otro.

Ese momento en que el niño percibe su propia imagen en un espejo es fundamental en la formación del yo: Jacques Lacan insiste en que este primer esbozo del yo, esta primera di-

ferenciación del sujeto, se constituye sobre la base de la *identificación con una imagen*, en una relación dual, inmediata, propia de lo *imaginario*; esta entrada en lo imaginario precede el acceso a lo *simbólico*.

El niño empieza a construir su yo al identificarse con la imagen de lo semejante, del otro, como forma de la unidad corporal. La experiencia del espejo, fundadora de una forma primordial del Yo, es la de una identificación en la que el yo empieza a bosquejarse, a entrar en juego, como formación imaginaria. Esta identificación con la imagen del semejante sobre el modo de lo imaginario constituye la matriz de todas las identificaciones posteriores, llamadas secundarias, a través de las cuales se va a estructurar y a diferenciar, a continuación, la personalidad del sujeto.

Esta fase del espejo corresponde, para Jacques Lacan, a la aparición del *narcisismo primario* que pone fin al fantasma del *cuerpo fragmentado* que la precedía, de forma que el narcisismo está ligado a la identificación. El narcisismo sería en primer lugar esta captación amorosa del sujeto por esta primera imagen en el espejo en la que el niño constituye su unidad corporal sobre el modelo de la imagen de los demás: la fase del espejo sería, pues, el prototipo de toda identificación narcisista con el objeto. Esta identificación narcisista con el objeto nos conduce de lleno al problema del espectador de cine.

Jean-Louis Baudry ha destacado con precisión una doble analogía entre la situación del «niño ante el espejo» y la del espectador de cine.

Primera analogía: entre el espejo y la pantalla. En los dos casos tenemos una superficie cuadrada, limitada, circunscrita. Esta propiedad del espejo (y de la pantalla) es la que permite de modo fundamental aislar un objeto del mundo y, al mismo tiempo, constituirlo en objeto total.

Es cosa sabida que el cuadro de cine se resiste a ser percibido en su función de corte, y que el objeto más parcial, el cuerpo más fragmentado, tiene una función, ante la mirada del espectador, de objeto total, de objeto retotalizado por la fuerza centripeta del cuadro. Por ejemplo, la mayor parte de los primeros planos del cine clásico. Muy pocos cineastas han tenido el proyecto, ideológicamente perturba-

dor para el espectador, de trabajar el cuadro en su función de corte. En el cine moderno, citemos a Jean-Marie Straub, cuyos filmes testimonian en cada plano esta concepción diferente del cuadro.

Para Christian Metz, si la pantalla equivale en cierta manera al espejo primordial, existe entre ellos una diferencia fundamental: al contrario de lo que sucede con el espejo, hay una imagen que la pantalla no devuelve jamás, la del cuerpo del espectador. Ello se relaciona con la definición que Roland Barthes ha dado de la imagen: «La imagen es eso donde yo estoy excluido... no estoy en la escena: la imagen está sin enigma».

Segunda analogía: entre el estado de impotencia motriz del niño y la postura del espectador implicado por el dispositivo cinematográfico. Jacques Lacan pone el acento sobre una doble condición, ligada a la premaduración biológica de la cría humana, que determina la *constitución imaginaria del yo* después de la fase del espejo: la inmadurez motriz del niño, su falta de coordinación, que le llevan a anticipar de modo imaginario su unidad corporal y a la inversa, la maduración precoz de su organización visual.

Inhibición de la motricidad y papel preponderante de la función visual son las dos características específicas de la postura del espectador de cine. Todo sucede como si el dispositivo puesto a punto por la institución cinematográfica (la pantalla que nos refleja la imagen de otros cuerpos, la posición sentada e inmóvil, la sobrevalorización de la actividad visual centrada en la pantalla a causa de la oscuridad ambiente) imite o reproduzca parcialmente las condiciones que han presidido, en la infancia, la constitución imaginaria del yo después de la fase del espejo.

Desde que el cine existe, se ha destacado muchas veces, e incluso analizado, la fascinación de los cineastas por los espejos y los reflejos de todas clases. Algunos directores, como Joseph Losey en *El sirviente* (1963) y *Ceremonia secreta* (1969), se han «especializado» en estos planos de espejos. Esta predilección del cine por los espejos tiene evidentemente otras determinaciones, pero no es absurdo ver

en ello, además de todas las razones propiamente estéticas o temáticas, el eco de esta analogía entre la pantalla y el espejo primordial.

El segundo plano de la identificación, el de la identificación secundaria, tiene mucho que ver con el complejo de Edipo.

2.1.3. Las identificaciones secundarias y la fase de Edipo

Se sabe el lugar fundamental que ocupa el complejo de Edipo en la teoría psicoanalítica y el papel central que Freud otorga a esta crisis, a su posición y a su resolución, en la construcción de la personalidad. Asimismo, para Jacques Lacan, el Edipo marca una transformación radical del ser humano, el paso de la relación dual propia de lo imaginario (que caracterizaba la fase del espejo) al registro de lo simbólico, paso que le permitirá constituirse en sujeto, e instaurarlo en su singularidad.

Esta crisis, que Freud sitúa entre los tres y los cinco años, encuentra precisamente su salida en la vía de las *identificaciones secundarias* que ocuparán el lugar de las relaciones con el padre y la madre en la estructura triangular del Edipo, y dejarán una señal.

Es preciso repasar rápidamente la descripción que ha dado Freud del complejo de Edipo, pese a, o más bien por causa de la vulgarización algo simplista que circula en torno a este concepto freudiano.

La crisis edípica se caracteriza —resumiendo— por un conjunto de cargas psíquicas sobre los padres, por un conjunto de deseos: amor y deseo sexual por la figura parental del sexo opuesto; odio celoso y deseo de muerte hacia la figura parental del mismo sexo, percibida como rival y como instancia que prohíbe.

Si nos quedamos por el momento en esta forma simple, llamada «positiva» del complejo de Edipo, se puede destacar una ambivalencia fundamental. Por ejemplo, el niño que ha empezado a dirigir hacia su madre sus deseos libidinosos, siente hacia su padre un sentimiento hostil; pero al mismo tiempo, la

falta de satisfacción de ese deseo cuyo objeto prohibido es la madre, le lleva a identificarse con el padre, que percibe como el agresor, como el rival en la situación triangular edípica, el que se opone al deseo. El pequeño se encuentra en la posición de desear a su madre, odiar a su padre, gozar imaginariamente, por identificación, de sus prerrogativas sexuales sobre la madre. De la misma manera que es excluido de la escena primitiva, vivida por él como una agresión, el pequeño se identifica con el agresor, en este caso el padre.

En el cine, donde las escenas de agresión, físicas o psicológicas, son frecuentes, se trata de un recurso dramático básico; predispuesto a una fuerte identificación, el espectador se encuentra a menudo en una posición ambivalente al identificarse a la vez con el agresor y el agredido, con el verdugo y la víctima. Ambivalencia cuyo carácter ambiguo es inherente al placer del espectador en ese tipo de secuencias, sean las que fueren las intenciones conscientes del realizador, y que está en la base de la fascinación ejercida por el cine de terror o de suspense: véase el éxito de filmes como *Psicosis*, de Alfred Hitchcock (1961), o, más recientemente, *Alien*, de Ridley Scott (1979).

Además, para evitar toda simplificación del complejo de Edipo, Freud ha insistido siempre en la *ambivalencia* fundamental de los deseos sobre los padres durante la crisis edípica, ambivalencia ligada a la bisexualidad del niño; por el juego de componentes homosexuales, el complejo de Edipo se presenta siempre a la vez bajo la forma llamada «negativa»: amor y deseo en relación con el pariente del mismo sexo, celos y odio por el pariente del sexo opuesto.

«La identificación —dice Freud— es ambivalente desde el principio; puede orientarse tanto hacia la ternura como hacia el deseo de supresión... Es fácil de expresar en una fórmula esta diferencia entre la identificación con el padre y el apego al padre como a un objeto sexual: en el primer caso el padre es aquel que se querría SER; en el segundo, es aquel que se querría TENER.»

Las relaciones edípicas son siempre complejas y ambivalentes, y cada «modelo» del padre y de la madre puede servir a

El terror en el cine sonoro.



Dracula,
de T. Browning
(1931).



Frankenstein,
de J. Wale (1931).



Dracula, de T. Fisher
(1958)

El terror en el cine mudo.



Nosferatu, de F. W. Murnau (1922).

la vez según el SER o el TENER, como sujeto y objeto del deseo, sobre el modo de la identificación (deseo ser) o del afecto libidinal (deseo tener).

En el filme clásico, por el juego combinado de las miradas y de la planificación, el personaje se encuentra atrapado en un vaivén similar, unas veces es sujeto de la mirada (es él el que ve la escena, quien ve a los otros) y otras es objeto bajo la mirada de otro (otro personaje o el espectador). A través de este juego de miradas, mediatizado por la posición de la cámara, la planificación clásica de la escena de cine propone al espectador, de forma bastante trivial, inscrita en los códigos, esta ambivalencia estatutaria del personaje en relación con la mirada, al deseo del otro, del espectador. Raymond Bellour ha evidenciado con claridad este proceso en sus análisis de *Los pájaros*, de Hitchcock, y *El sueño eterno*, de Howard Hawks; también Nick Browne, a propósito de *La diligencia*, de Ford.

El final del periodo edípico, la salida de la crisis se va a realizar, mejor o peor según los sujetos, por la vía de la identificación. Las búsquedas sobre los padres son abandonadas como tales, y se transforman en una serie de identificaciones, llamadas «secundarias», a través de las cuales se colocan en su lugar las diferentes instancias del yo, del superyó, del ideal del yo. El superyó, por tomar el ejemplo más desarrollado por Sigmund Freud, deriva directamente de la relación edípica con el padre como instancia prohibidora, como obstáculo para la realización de los deseos.

2.1.4. La identificación secundaria y el yo

Estas identificaciones secundarias, por las que el sujeto saldrá, de forma más o menos lograda, de la crisis edípica, toman estructuralmente la continuación y el lugar de los deseos edípicos y constituirán el yo, la personalidad del sujeto. Estas identificaciones son la matriz de todas las identificaciones futuras del sujeto por las que su yo se va a diferenciar poco a poco.

Está claro que las identificaciones secundarias, cuyo prototipo siguen siendo las relaciones en el triángulo edípico (del

que hemos apreciado la complejidad), están abocadas, por este origen edípico mismo, a la ambivalencia.

En esta evolución, formadora del YO, por la entrada en lo imaginario precediendo el acceso a lo simbólico, la identificación es el principio de base de la constitución imaginaria del yo. Debemos a Jacques Lacan la insistencia en esta *función imaginaria del yo*: el yo se define por una identificación con la imagen de los demás, «por otro y para otro». El yo no es el centro del sujeto, el lugar de una síntesis, sino que más bien está constituido, según la expresión de Lacan, por un «baratillo de identificaciones», por un conjunto contingente, no coherente, a menudo conflictivo, un verdadero *patchwork* de imágenes heteróclitas. Lejos de ser el lugar de una síntesis del conocimiento del sujeto por sí mismo, el yo, se definiría más bien en su función de desconocimiento: por el juego permanente de la identificación, el yo se dedica desde su origen a lo imaginario, a lo ilusorio. Se construye, por identificaciones sucesivas, como una instancia imaginaria en la que el sujeto tiende a alienarse, y que es sin embargo la condición *sine qua non* de la localización del sujeto por sí mismo, de su entrada en el lenguaje, de su acceso a lo simbólico.

Las experiencias culturales participarán, desde luego, de esas identificaciones secundarias posteriores a lo largo de toda la vida del sujeto. La novela, el teatro, el cine, como experiencias culturales con fuerte identificación (por la puesta en escena del otro como figura del semejante) jugarán un papel privilegiado en estas identificaciones secundarias culturales.

El ideal del yo, por ejemplo, continuará construyéndose y evolucionando por identificación con modelos muy diversos, parcialmente contradictorios, encontrados por el sujeto tanto en su experiencia real como en su vida cultural. El conjunto de esas identificaciones, de origen heterogéneo, no forma un sistema relacional coherente, sino que más bien parecería una yuxtaposición de ideales diversos más o menos compatibles entre sí.

2.2. La identificación como regresión narcisista

Otra característica importante del espectador de cine es que se trata de un sujeto en «estado de falta».

2.2.1. El carácter regresivo de la identificación

«La identificación representa la forma más primitiva del comportamiento afectivo... A veces la elección del objeto libidinal cede el lugar a la identificación...»

Cada vez que Freud se ve obligado a describir esta transformación de la *elección del objeto* (en el orden del tenerlo) en *identificación con el objeto* (en el orden de serlo), subraya el carácter regresivo: en este paso a la identificación, se trata, para un sujeto ya constituido, de una regresión a un estadio anterior al de la relación con el objeto, un estadio más primitivo, más indiferenciado que el apego libidinal al objeto.

Y esta regresión, suele instaurarse sobre un *estado de falta*, tanto si se trata de una reacción a la pérdida del objeto (en el caso de duelo por ejemplo) como de un estado más permanente de soledad, es decir una falta que concierne a los demás:

«Cuando se ha perdido el objeto —dice Freud—, o uno se ha visto obligado a renunciar a él, sucede a veces que se resarce identificándose con dicho objeto, erigiéndolo de nuevo en el yo, de modo que la elección objetual regresa hacia la identificación.»

Este carácter regresivo de la identificación, ligado a un estado de falta, sugiere algunas consideraciones respecto al tema del espectador de cine. Debe quedar claro, de entrada, que el cine es una experiencia cultural consentida, relativamente consciente, y que el espectador del filme sabe bien, como el lector de novela, que esta experiencia excluye *a priori* toda elección objetual por la razón evidente de que el objeto figurado sobre la pantalla es ya un objeto ausente, una efigie, un «significante imaginario» como diría Christian Metz. No es menos importante que la elección de entrar en una sala de cine revela siempre, más o menos, una regresión consentida, un ponerse entre paréntesis con respecto al mundo, que viene precisamente de la acción, de la

elección del objeto y de los riesgos, en provecho de una identificación con el universo imaginario de la ficción. Y este deseo de regresión (incluso ritualizado socialmente: ir al cine es una actividad cultural aceptada y de pocas consecuencias) es el índice de que el espectador de cine sigue siendo, más allá de las legitimaciones culturales, un sujeto en estado de falta, víctima del duelo y la soledad. Esto no sirve para el espectador de televisión, mucho menos sumido en un estado de retiro y soledad, y mucho menos inclinado a una fuerte identificación.

2.2.2. El carácter narcisista de la identificación

La identificación es una regresión de tipo *narcisista* en la medida en que permite restaurar en el yo el objeto ausente o perdido y negar, por esta restauración narcisista, la ausencia o la pérdida. Es lo que hace decir a Guy Rosolato que la identificación «da la posibilidad de satisfacerse sin recurrir al objeto exterior. La identificación permite reducir (en los neuróticos) o suprimir (en un narcisismo absoluto) las relaciones con los demás».

Si la identificación con el otro consiste en erigirla en el yo, esta relación narcisista, a salvo de lo real, puede tender a sustituir, con un beneficio evidente para el sujeto, el azar de una elección del objeto. El proceso no deja de recordar el «repliegue» del fetichista sobre el fetiche, manipulable a voluntad, disponible de modo permanente en un orden de cosas libre de toda relación verdadera con los demás y sus riesgos.

La identificación narcisista tendrá, pues, una tendencia a valorar la soledad y la relación fantasmática en detrimento de la relación de objeto y se presentará como una solución de repliegue en el yo, lejos del objeto. Según Gilles Deleuze sería una equivocación presentar de modo general la identificación como una reacción ante la pérdida del objeto, ante el estado de falta, como una reparación posterior, mientras que la identificación podría muy bien ser anterior y «determinar esta pérdida, provocarla e incluso desearla».

Esta componente narcisista de la identificación, esta tendencia a la soledad, a retirarse del mundo (aunque sólo sea por hora y media), participa ampliamente del deseo de ir al cine

y del placer del espectador. También podríamos decir que el cine, sobre todo el cine de ficción tal como está constituido institucionalmente para funcionar con la identificación, presupone siempre, dejando de lado todas las implicaciones culturales o ideológicas, un espectador en estado de regresión narcisista, es decir, retirado del mundo como espectador.

Este es el sentido en que se puede entender la frase de Frantz Fanon que el cineasta Fernando E. Solanas registró en su filme *La hora de los hornos* (1967), dirigida al espectador: «todo espectador es un cobarde o un traidor». Esta frase, aplicada al cine, daba amplio eco de la teoría brechtiana del teatro, según la cual, en el límite, «toda identificación es peligrosa» dado que suspende el juicio del espíritu crítico. Este estado de identificación del espectador de cine, compuesto de regresión narcisista, de retiro, de inmovilización y de «falsa» ha sido, a lo largo de la historia del cine, un problema ineludible, una traba para todos los cineastas que han tenido el deseo o la voluntad de hacer filmes con la intención de intervenir en el curso de las cosas o de arrastrar a los espectadores hacia una toma de conciencia y a la acción: cineastas militantes, ciertos documentalistas... Entre las estrategias más a menudo puestas en juego para combatir esta componente regresiva de la identificación se puede situar el desafío o el rechazo de la ficción, del relato clásico (Dziga Vertov, por ejemplo), la postulación de un cine de la realidad (cine directo, cine-verdad, etcétera) o una forma mixta hecha a la vez de aceptación y de deconstrucción de la ficción, muy extendida a principios de la década de 1970, como lo demuestran muchos filmes de Philippe Garrel (*Marie pour mémoire*, 1967; *La cicatrice intérieure*, 1970), de Marcel Hanoun (*L'authentique procès de Carl-Emmanuel Jung*, 1967; *L'hiver*, 1970; *Le printemps*, 1971), de Marguerite Duras (*Détruire dit-elle*, 1969; *Jaune le soleil*, 1971), de Jean-Marie Straub y Danièle Huillet (*Lección de historia*, 1972), de Robert Kramer (*Ico*, 1968)... Señalemos finalmente que el cine de tendencia propagandista, por su parte, ha comprendido el interés de utilizar en su beneficio (sea cual fuere su ideología) este estado de regresión narcisista del espectador al construir ficciones adecuadas, con una fuerte identificación.

2.2.3. Una reactivación del «estadio oral»

Este estado regresivo de la identificación activa de nuevo en el sujeto una relación de objeto característica del *estadio oral*.

Para Freud, la identificación «se comporta como un producto de la primera fase, de la *fase oral* de la organización de la libido, de la fase durante la cual se incorpora el objeto deseado y apreciado, comiéndolo, es decir, suprimiéndolo».

Hay que añadir a esto, con respecto a la identificación en general, que en el caso particular del cine las propias condiciones de la proyección (la oscuridad de la sala, la inhibición motriz del sujeto, su pasividad ante el flujo de imágenes) contribuyen a reforzar esta regresión al estadio oral.

Esta estructura oral de la identificación, ampliamente determinada según el análisis de Jean-Louis Baudry por el mismo dispositivo cinematográfico, se caracteriza en esencia por la ambivalencia, por la indistinción interno/externo, activo/pasivo, obrar/soportar, comer/ser comido. En esta indistinción se encontrará el modelo de relación que el bebé mantiene con el seno de su madre, o el soñador con «la pantalla del sueño». En esta incorporación oral que caracteriza la relación del espectador con el filme, «el orificio visual ha reemplazado el orificio bucal, la absorción de imágenes es al mismo tiempo absorción del sujeto en la imagen, preparado, predigerido por su entrada en la sala oscura».

Apuntemos de paso que muchas ficciones «fuertes» en el cine redoblan en el nivel del guión y de la temática esta absorción del sujeto por la imagen, esta pérdida de la conciencia de los límites proponiendo a la identificación del espectador un personaje, él mismo absorbido, aspirado, en un lugar inquietante (el castillo de Nosferatu), en un laberinto (en Fritz Lang) o, de modo más trivial, en una aventura donde se pierde en la conciencia de sí (lo que no es obstáculo para reparar con un beneficio esta pérdida de sí mismo, al final del filme, como es costumbre en el cine de Hitchcock, por ejemplo).

2.2.4. Identificación y sublimación

Falta en el psicoanálisis una teoría elaborada de la «sublimación», concepto muy poco trabajado desde que Freud trazara sus grandes líneas.

Sin embargo, está claro (de modo particular en «El Yo y el Ello») que Freud designa el origen de toda sublimación en el propio mecanismo de la identificación. Cuando se conduce al yo, sea por la razón que fuere (duelo, pérdida o neurosis), a renunciar a la elección del objeto libidinal, cuando éste se esfuerza en restaurar en sí mismo el objeto sexual perdido, por la identificación, renuncia al mismo tiempo a los fines directamente sexuales por un proceso que Freud describe como el prototipo de toda *sublimación*.

Para Mélanie Klein la sublimación, estrechamente ligada a la dimensión narcisista del yo, sería una tendencia que empujaría al sujeto a reparar y a restaurar el «buen» objeto: encontraremos, en el espectador de cine, esta muy fuerte tendencia a la restauración del «buen» objeto que es quizá fundamental en la *constitución del filme por el espectador* a partir de ese rompecabezas de imágenes y de sonidos discontinuos que constituye el signifiante filmico. Pero esta constitución del filme en «buen» objeto, como veremos, es también generadora de dificultades teóricas porque siempre tiene tendencia a construir la ilusión de un objeto más homogéneo, más monolítico, más global que el filme en la realidad de su proyección.

Los filmes que se llamaron en la década de 1970 filmes de la «deconstrucción», que pretendían «romper» el buen objeto filmico, la transparencia de la narración clásica y al mismo tiempo transformar la relación de identificación en una relación más crítica con las imágenes y los sonidos, chocaron a menudo con esta capacidad tan flexible del espectador, ligada a la sublimación y al narcisismo de su estado, de reconstruir de otra manera el filme más «deconstruido» en buen objeto, aunque sólo fuera en buen objeto de discusión y de teorización.

3. La doble identificación en el cine

Después de este recorrido sumario, pero indispensable, por la teoría general de la identificación en psicoanálisis, podemos plantear más específicamente la cuestión de la identificación en el cine.

Durante mucho tiempo, en los escritos sobre cine, no ha habido una «teoría» de la identificación propiamente dicha, sino por el contrario, un uso amplio y muy extendido de esta palabra, empleada en su acepción vulgar, algo imprecisa, para designar básicamente la relación subjetiva que el espectador puede mantener con este o aquel personaje del filme. Esta palabra, identificación, abarcaba un concepto psicológico bastante vago, y permitía dar cuenta de esa experiencia del espectador que consiste en participar, en el curso de una proyección, de las esperanzas, los deseos, las angustias, en una palabra, de los sentimientos de este o aquel personaje, colocarse en su lugar o «tomarse momentáneamente por él», amar o sufrir con él, en cierto modo por poderes, experiencia que está en el fondo del placer del espectador, y que le condiciona en gran medida. Aún hoy no es raro, después de una proyección, que la discusión se centre en indagar con quién se ha identificado más cada uno, o que un crítico de cine se apoye en esta identificación con el personaje para explicar el filme.

Este uso corriente de la idea de identificación —que encierra sin duda cierta verdad sobre el proceso de identificación en el cine, aunque sea de modo muy simplista— designa esencialmente una identificación con el personaje, es decir, con la figura del otro, con el semejante representado en la pantalla.

Las investigaciones teóricas de Jean-Louis Baudry, en relación con lo que él ha llamado «el aparato de base» en el cine, metaforizado por la cámara, han permitido por primera vez distinguir en el cine el juego de una *doble identificación* con respecto al modelo freudiano de la distinción entre la identificación primaria y la secundaria en la formación del yo. En esta doble identificación en el cine, la *identificación primaria* (hasta entonces no teorizada), es decir, la identificación con el sujeto de la visión, en la instancia representada, estaría la base y la condición de la *identificación secundaria*, es decir, la identifi-

cación con el personaje, en lo representado, la única que la palabra identificación jamás había abarcado hasta esta intervención teórica.

«El espectador —escribe Jean-Louis Baudry— se identifica, pues, menos con lo representado, el espectáculo mismo, que con quien pone en acción el espectáculo; con quien no es visible pero hace ver, hace ver con el mismo movimiento que él; el espectador ve obligándole a ver lo que ve, es decir, asume la función ampliada por el lugar mudable de la cámara.»

Esta intervención sobre el «aparato de base» fue en 1970 uno de los componentes de un debate teórico importante y bastante vivo entre teóricos y críticos (Jean-Louis Baudry, Marcelin Pleynet, Jean-Patrick Lebel, Jean-Louis Comolli, etcétera), debate que se ha mantenido entre unas cuantas revistas (*Cinéthique*, *Change*, los *Cahiers du cinéma*, *Tel quel*, *La nouvelle critique*) con el tema del aparato de base en el cine, sus relaciones con la representación y con la ideología, debate que se politizó al tratar de la propia función del cine, etcétera. Este debate no quedó como un asunto entre teóricos, sino que durante algunos años obligó a algunos cineastas a plantearse interrogantes sobre su oficio: citemos entre otros los filmes realizados en el transcurso de este período por Jean-Luc Godard y el grupo Dziga Vertov.

3.1. La identificación primaria en el cine

Hay que tener cuidado en distinguir la *identificación primaria* en cine y en psicoanálisis (véase el capítulo anterior): es evidente que toda identificación en cine (incluida la que Jean-Louis Baudry llama identificación primaria) referida a un sujeto ya constituido, que ha superado la fase de la indiferenciación primitiva de la primera infancia y ha accedido a lo simbólico, surge en teoría psicoanalítica de la identificación secundaria. Para evitar cualquier confusión, Christian Metz propone reservar la expresión de «identificación primaria» a la fase pre-edípica de la historia del sujeto y llamar «identificación cinematográfica primaria» a la del espectador con su propia mirada.

En el cine, lo que fundamenta la posibilidad de identifica-

ción secundaria, diegética, la identificación con lo representado, con el personaje —por ejemplo en el caso de un filme de ficción—, es ante todo la capacidad del espectador para identificarse con el sujeto de la visión, con el ojo de la cámara que ha visto antes que él. Capacidad de identificación sin la cual el filme sólo sería una sucesión de sombras, de formas y de colores, con letras «no identificables», sobre una pantalla.

El espectador, sentado en su sillón, inmovilizado en la oscuridad, ve desfilar sobre la pantalla imágenes animadas (hemos visto que tan sólo se trata de una ilusión de continuidad y de movimiento producida por el efecto *phi* a partir del desfile irregular, con determinada cadencia, de imágenes fijas ante el haz de luz del proyector), imágenes en dos dimensiones que ofrecen a su mirada un simulacro de su percepción del universo real. Las características de este simulacro, aunque puedan parecernos «naturales» por costumbre, se establecen por medio del aparato de base —la cámara— construido precisamente para producir ciertos efectos, un determinado tipo de sujeto-espectador, sobre el modelo de la *camera obscura* elaborado en el Renacimiento italiano en función de una concepción, histórica e ideológicamente fechada, de la perspectiva y del sujeto de la visión. (Véase capítulo 1.)

La identificación primaria, en el cine, es aquella por la que el espectador se identifica con su propia mirada y se experimenta como foco de la representación, como sujeto privilegiado, central y trascendental de la visión. El es quien ve ese paisaje desde ese punto de vista único. Se podría decir también que la representación de ese paisaje se organiza totalmente para un lugar puntual y único que es precisamente el de su ojo. El es, en ese travelling, quien acompaña con la mirada, incluso sin mover la cabeza, al caballero que galopa por la pradera; su propia mirada es la que constituye ese barrido circular de la escena, en el caso de una panorámica. Este lugar privilegiado, siempre único y central, adquirido además sin ningún esfuerzo de movilidad, es el lugar de Dios, del sujeto que todo lo percibe, dotado de ubicuidad, y constituye el sujeto-espectador sobre el modelo ideológico y filosófico del idealismo.

El espectador tiene que darse cuenta —porque a otro nivel lo sabe siempre— que no asiste a esta escena sin mediación.

que una cámara la ha filmado previamente para él, obligándolo de alguna manera a este lugar; que esta imagen plana, estos matices no son reales sino un simulacro en dos dimensiones inscrito químicamente sobre una película y proyectado sobre una pantalla. La identificación primaria hace, sin embargo, que se identifique con el sujeto de la visión, con el ojo único de la cámara que ha visto esta escena antes que él y ha organizado la representación para él, de esta manera y desde este punto de vista privilegiado. Aunque ausente de esa imagen que no le devuelve jamás, contrariamente al espejo primordial, la imagen de su propio cuerpo, el espectador está, sin embargo, sobre-presente de otras maneras: como foco de toda visión (sin su mirada, en cierto modo, no habría filme), como sujeto que todo lo percibe y, por el juego totalizador de la planificación clásica, como sujeto trascendental de la visión.

Sólo esta identificación primaria explica que no es indispensable que aparezca en un filme la imagen de los demás, del semejante, para que el espectador encuentre, sin embargo, su lugar. Incluso en un filme sin personajes y sin ficción en el sentido clásico del término (como, por ejemplo, en *La région centrale*, de Michaël Snow (1970), donde la cámara barre en todos los sentidos, durante tres horas, un paisaje de Canadá, desde un punto fijo), queda siempre la ficción de una mirada con la que identificarse.

Apuntemos aquí, a título de información, una tentativa radical en la historia del cine, la de Robert Montgomery en *La dama del lago* (1946), donde se hacía coincidir a lo largo de todo el filme la mirada del personaje y la mirada del espectador, o si se quiere, reducir la identificación secundaria bajo la única identificación primaria, de tal manera que todo el filme se ve en cierto modo por los ojos del personaje principal, que no aparece nunca en la pantalla, salvo en un espejo donde encuentra su propia imagen. El filme de Michaël Powell, *El fotógrafo del pánico* (1960), juega asimismo con los diferentes grados de coincidencia entre la mirada del espectador, la de la cámara y la del personaje (para conseguir efectos de terror).

El análisis de esta identificación primaria por Jean-Louis Baudry intentaba poner al día la unión relacional, hasta enton-

ces no planificada, entre el aparato de base del cine, los presupuestos filosóficos, ideológicos e históricos de las leyes de la perspectiva del Renacimiento que le sirven aún de modelo, y el reforzamiento fantasmático del tema del idealismo por el dispositivo cinematográfico en su conjunto: «Poco importan en el fondo —escribía— las formas de relato adoptadas, los “contenidos” de la imagen en el momento en que una identificación se hace posible. Vemos con ello perfilarse la función específica cumplida por el cine como soporte e instrumento de la ideología: llegar a constituir el “sujeto” por la delimitación ilusoria de un lugar central (sea el de un dios o el de cualquier otro sustituto). Aparato destinado a obtener un efecto ideológico preciso y necesario para la ideología dominante: al crear una fantasmaticización del sujeto, el cine colabora con gran eficacia al mantenimiento del idealismo».

Este cambio de perspectivas en el tema de la identificación, aunque ha permitido un fuerte «impulso teórico» a través del debate del que hemos hablado antes, ha tenido también el curioso efecto de bloquear en cierto modo la reflexión sobre la identificación secundaria en el cine, que desde entonces ha quedado, prácticamente, en el estado de superficialidad conceptual y de generalidad en que se encontraba antes de esta puesta al día de la doble identificación en el cine. Desde esta intervención, los teóricos del cine consideran la identificación diegética como «suya» y, esta vez al pie de la letra, algo «secundaria». No obstante, mientras que parece difícil y poco productivo impulsar y profundizar más en el análisis y la descripción de la identificación primaria elaborada por Jean-Louis Baudry y retomada por Christian Metz, la identificación secundaria es todavía un terreno relativamente poco explorado y, sin ninguna duda, rico en potencialidades teóricas. Ahora nos detendremos en él.

3.2. La identificación secundaria en el cine

3.2.1. La identificación primordial en el relato

«Poco más o menos —escribe Georges Bataille—, todo hombre se implica en los *relatos*, en las *novelas*, que le revelan la

verdad múltiple de la vida. Sólo esos relatos, leídos a veces con temor, le sitúan frente al destino.»

El espectador de cine, como el lector de novela, es quizá primero este hombre «pendiente» de los relatos. Más allá de las especificidades de los diferentes modos de expresión narrativa, hay sin duda un deseo fundamental de entrar en un relato, al ir al cine o al empezar a leer una novela. De la misma manera que acabamos de describir la identificación cinematográfica primaria como la base de toda identificación diegética secundaria, se podría hablar de una identificación primordial en el hecho narrativo mismo, con independencia de la forma y la materia de la expresión que puede tomar un relato en particular. Basta con que alguien a nuestro lado se ponga a contar una historia (aunque no se dirija a nosotros); o con que la televisión del bar en que estamos difunda un pasaje de un filme, para que, sin darnos cuenta, estemos pendientes de este fragmento del relato, del que no sabremos ni el principio ni el final. Es evidente que en esta captación del sujeto por el relato, por cualquier relato, hay algo que revela una identificación primordial por la que toda historia contada es un poco nuestra historia. Hay en esta atracción, por lo narrativo en sí mismo, fascinación que se puede observar desde la infancia, un poderoso motor para todas las identificaciones secundarias más sutilmente diferenciadas, anterior a las preferencias culturales más elaboradas, más selectivas.

Esta identificación con el relato como tal surge sin duda, en gran parte, de la analogía muchas veces señalada entre las estructuras fundamentales del relato y la estructura edípica. Se puede decir que todo relato, en cierto modo, fascina por eso, revive la escena de Edipo, el enfrentamiento del deseo y de la Ley.

Todo relato clásico inicia la captación de su espectador al abundar la separación inicial entre sujeto deseante y objeto de deseo. Todo el arte de la narración consiste luego en regular la persecución siempre relanzada hacia este objeto de deseo, deseo cuya realización está diferida sin cesar, dificultada, amenazada, retardada, hasta el final del relato. El recorrido clásico de la narración oscila entre dos situaciones de equilibrio, de notensión, que marcan el principio y el final. La situación de

equilibrio inicial muestra rápidamente una falla, un corte que el relato intentará colmar al término de una serie de dificultades, falsas pistas, contratiempos debidos al destino o a la maldad de los hombres, pero cuya función narrativa es mantener el reto de esta falla y el deseo del espectador de ver finalmente la solución, que determina el fin del relato, la vuelta a un estado de no-tensión, ya sea por la culminación de la ruptura entre el sujeto y el objeto de deseo, o a la inversa, por el triunfo definitivo de la Ley que prohíbe para siempre esta culminación.

El semantista A. J. Greimas, al retomar en su obra *Semántica estructural* los trabajos de Vladimir Propp (sobre la «morfología del cuento popular ruso») y de Etienne Souriau (sobre las «200.000 situaciones dramáticas»), ha definido lo que él llama un *modelo actancial*, es decir, una estructura simple de funciones dramáticas que dan cuenta de la estructura de base de la mayoría de relatos. Es manifiesto que esta estructura se coloca en relación al enfrentamiento del deseo y de la Ley (lo prohibido) que es el primer motor de todo relato: la primera pareja de actantes que se coloca es la del sujeto y el objeto, siguiendo el eje del deseo, la segunda es la del destinador y el destinatario del objeto del deseo, siguiendo el eje de la ley, la tercera, la del oponente y el ayudante en la realización del deseo. La estructura actancial, evidentemente, es una estructura homológica a la estructura edípica (véase pág. 122: «Códigos narrativos, funciones y personajes»).

Ya hemos señalado que la identificación, como regresión, suele instaurarse sobre un estado de carencia: «La identificación —escribe Guy Rosolato— se une a una carencia. Si hay una demanda, la carencia puede ser el rechazo del otro a cumplir esta demanda. Retraso en la satisfacción, pero también rechazo de una voluntad que se opone, la identificación está lanzada...».

En la descripción de este proceso de «lanzamiento» de la identificación encontramos todos los elementos de la estructura de base del relato en que el deseo viene a articularse con una carencia, con un retraso de la satisfacción que lanza al sujeto de deseo (y al espectador) a la persecución de una satisfacción imposible, siempre aplazada, o aún relanzada permanentemente sobre nuevos objetos.

Sin duda este nivel estructural profundo, en que todos los relatos se parecen, es el primero en atraer la atención del espectador por el simple hecho de que hay relato. Esta identificación diegética primordial es una reactivación profunda, aún relativamente indiferenciada, de las identificaciones de la estructura edípica: el espectador, y también el auditor o el lector, sabe que ahí, en ese relato del que él está ausente en persona, se desarrolla alguna cosa que le concierne en lo más profundo y que se parece demasiado a sus propias peleas con el deseo y la Ley para no hablarle de sí mismo y de su origen. En este sentido, todo relato, ya tome la forma de una encuesta o de una investigación, es de modo fundamental la búsqueda de una verdad del deseo en su articulación con la carencia y con la Ley, es decir, una búsqueda del espectador hacia su verdad o, como dice Georges Bataille, de «la verdad múltiple de la vida».

Se trata del nivel más arcaico de la relación del sujeto-espectador con el relato fílmico y se tiene en muy poca consideración los valores culturales que permiten diferenciar y jerarquizar los relatos según su calidad o su complejidad. En este nivel, el filme más frustrado y el más elaborado son susceptibles de «engancharnos» por igual: todo el mundo ha pasado por la experiencia, en la televisión, de dejarse «atrapar» en la identificación con el relato de un filme que juzga, por lo demás (intelectual, ideológica o artísticamente), indigno de interés, igual que por un filme reconocido como una obra de arte.

Sobre esta identificación primordial con el hecho narrativo en sí se apoya, sin duda, la posibilidad misma de una identificación diegética más diferenciada en este o aquel relato fílmico. Uno puede preguntarse si esta identificación primordial del relato, al igual que la identificación primaria con el sujeto de la visión, no es una condición indispensable para que el filme pueda ser elaborado, por el espectador, como una ficción coherente, como sentido, a partir de este mosaico discontinuo de imágenes y de sonidos que constituye el significante.

3.2.2. Identificación y psicología

Un hecho que el teórico del cine debe tener en cuenta permanentemente: casi siempre que se habla de una película, se habla del recuerdo de la película, recuerdo ya reelaborado que ha sido objeto de una reconstrucción «después», y que le da siempre más homogeneidad y coherencia de la que tenía realmente en la experiencia de la proyección.

Esta distorsión se da particularmente en los personajes de la película, que nos aparecen en el recuerdo como dotados de un perfil psicológico relativamente estable y homogéneo al que se hace referencia, si se debe hablar o escribir del filme, para caracterizarlos, un poco como se haría al referirse a una persona real.

Se comprende que esta distorsión es engañosa y que el personaje, como «ser de película», se construye casi siempre a través del curso de avance del filme de forma mucho más discontinua y contradictoria que como aparece en el recuerdo.

El espectador, al recordar, tiende a creer (como le invita la crítica diaria y el discurso cotidiano sobre el cine) que se ha identificado *por simpatía* con este o aquel personaje, a causa de su carácter, de sus rasgos psicológicos dominantes, de su comportamiento general, un poco como en la vida se siente globalmente simpatía por alguien a causa, creemos, de su personalidad.

La identificación secundaria en el cine es básicamente una identificación con el personaje como figura del semejante en la ficción, como foco de los deseos afectivos del espectador, pero sería un error considerar que la identificación es un efecto de la simpatía que se puede sentir por tal o cual personaje. Se trata más bien de un proceso inverso, y no sólo en el cine: Freud estableció con claridad que no por simpatía se identifica uno con alguien, sino «al contrario, la simpatía nace solamente de la identificación». *La simpatía es, pues, el efecto y no la causa de la identificación.*

Hay una forma de identificación muy extendida que pone esto en evidencia de manera particular; es la *identificación parcial*, «en extremo circunscrita —escribe Freud—, que se limita a tomar un solo rasgo del objeto». Esta identificación, a

partir de un solo rasgo, se produce con frecuencia entre personas que no tienen ninguna simpatía ni ninguna atracción libidinal; funciona en particular en el nivel colectivo: el bigote de Hitler, la elocución de Humphrey Bogart, etcétera.

Esta comprobación, según la cual la identificación es la causa de la simpatía, y no a la inversa, plantea la cuestión de la moralidad y de la malleabilidad fundamental del espectador de cine. En un relato fílmico bien estructurado el espectador puede ser inducido a identificarse, y a sentir los efectos de simpatía que de ello derivan, con un personaje por quien, en el nivel de personalidad, de carácter, de ideología, no tendría ninguna simpatía en la vida real, quizás al contrario, una aversión. La pérdida de prevenciones del espectador de cine le inclina a poder simpatizar, por identificación, con cualquier personaje, siempre que la estructura narrativa le lleve a ello. Por tomar un ejemplo célebre, Alfred Hitchcock consiguió varias veces (*Psicosis*, 1961; *La sombra de una duda*, 1942) obligar a su espectador a identificarse, al menos en parte, con un personaje principal *a priori* completamente antipático: una ladrona, el cómplice en el crimen de una joven, un asesino de viudas ricas, etcétera.

Esta verificación puede explicar también el fracaso, por ingenuidad, del cine «edificante» que postula que el carácter y las acciones del «personaje bueno» deben bastar para arrustrar la simpatía y la identificación del espectador.

La forma más «agradable» que toma el filme en el recuerdo, en relación con la experiencia de su constitución progresiva por el espectador en el transcurso de la proyección, permite rendir cuenta de una segunda ilusión. Esta consiste en prestar a la identificación secundaria una inercia y una permanencia más grande que la que en realidad posee: el espectador, así se cree demasiado a menudo, se identificará masivamente a lo largo de un filme con un personaje principal de la ficción, a veces con dos, por razones esencialmente psicológicas, y ello de manera relativamente estable y monolítica. La identificación se dirigirá a este personaje de modo duradero durante toda la proyección del filme, y se podrá dar cuenta de esto de forma relativamente estática.

No se trata de negar que un gran número de filmes —diga-

mos, para simplificar, los más frustrados, los más estereotipados, por ejemplo hoy los folletines televisivos— funcionan masivamente según una identificación bastante monolítica, regulada por un fenómeno de reconocimiento, por una tipología estereotipada de los personajes: el bueno, el malo, el héroe, el traidor, la víctima, etcétera. En este caso la identificación con el personaje procede de una identificación del (y al) personaje como *tipo*. La eficacia de esta forma de identificación es indudable, su perennidad y su casi-universalidad son la prueba: esta tipología tiene por efecto reactivar de manera absolutamente comprobada, en un nivel a la vez frustrado y profundo, los afectos surgidos directamente de las identificaciones con los papeles de la situación edípica: identificación con el personaje portador del deseo contrariado, admiración por el héroe que figura el ideal del yo, temor ante una figura paternal, etcétera.

Se aprecia aquí de una manera estereotipada, a menudo repetitiva y perezosa, por tanto de forma más manifiesta, más directamente legible, un hecho que resulta esencial en el «enganchamiento» del espectador con el personaje filmico, algo que se utiliza en todos los filmes de ficción y que juega, sin ninguna duda, un papel esencial en toda identificación con el personaje: la identificación tiene un papel tipológico.

Sin embargo, no es menos cierto que este sustrato arcaico de toda identificación con el personaje no se podría explicar, sin una simplificación exagerada, los mecanismos complejos de la identificación diegética en el cine, y en particular de los dos caracteres más específicos de esta identificación. Primero: la identificación es un efecto de la estructura, una cuestión de lugar más que de psicología. Segundo: la identificación con el personaje no es nunca tan masiva y monolítica, sino, por el contrario, extremadamente fluida, ambivalente y permutable en el curso de la proyección del filme, es decir, de su construcción por el espectador.

3.3. Identificación y estructura

3.3.1. La situación

Si no es la simpatía la que engendra la identificación con el personaje, sino a la inversa, queda abierta la cuestión de la causa y del mecanismo de la identificación secundaria en el cine.

Parece como si la identificación fuera un efecto de la estructura, de la situación, más que un efecto de la relación psicológica con los personajes.

«Tomemos un ejemplo, el de una persona curiosa que entra en la habitación de alguien y rebusca en los cajones. Muestras al propietario de la habitación subiendo las escaleras, luego vuelves a la persona que registra y el público siente la necesidad de decirle: "cuidado, alguien sube por la escalera". Aunque una persona que rebusca en los cajones no tiene necesidad de ser un personaje simpático, el público tendrá siempre una aprehensión en su favor.» Esta «ley» empírica de la identificación según Hitchcock, ilustrada con maestría en *Marnie* (1964), tiene el mérito de ser muy clara en un punto esencial: la situación (aquí, alguien que está en peligro de ser sorprendido) y la manera en que está propuesta al espectador (enunciación) es lo que va a determinar casi de modo estructural la identificación con tal o cual personaje en determinado momento del filme.

Se puede encontrar una confirmación totalmente empírica de este mecanismo estructural de la identificación en una experiencia trivializada por la televisión, la de mirar un pasaje, una secuencia (a veces incluso sólo unos planos), de un filme que no se ha visto jamás. Casi nunca se trata del principio del filme: el espectador se encuentra enfrentado de manera brusca a unos personajes que no conoce, de los que ignora el pasado fílmico, en medio de una ficción de la que nada sabe. Y sin embargo, incluso en esas condiciones artificiales de recepción del filme, el espectador entra rápidamente, casi instantáneamente, en esta secuencia cuyos antecedentes y consecuencias ignora; el espectador encuentra rápidamente su lugar y, por tanto, se interesa.

Si el espectador «se cuelga» tan pronto de una secuencia previa e intermedia de un filme, si encuentra su lugar, es porque hay una parte de identificación que no pasa necesariamen-

te por un conocimiento psicológico de los personajes, de su papel en el relato, de sus determinantes, de todo lo que habría exigido bastante más tiempo y una familiarización progresiva con los personajes y con la ficción. De hecho, para que el espectador encuentre su lugar, el espacio narrativo de una secuencia o de una escena, basta con que se inscriba en esta escena una red estructurada de relaciones, una *situación* (esto es muy perceptible en los niños espectadores que se interesan vivamente en un filme, fragmento por fragmento, sin comprender la intriga ni los resortes psicológicos). Entonces, poco importa que el espectador no conozca a los personajes: en esta estructura racional que imita una relación intersubjetiva cualquiera, el espectador va a ocupar muy pronto un cierto número de lugares, dispuestos en un cierto orden, de una cierta manera, lo que es la condición necesaria y suficiente de toda identificación.

«La identificación —escribe Roland Barthes— no tiene preferencias de psicología; es una pura operación estructural; yo soy aquel que ocupa el mismo lugar que yo.»

«Devoro con la mirada toda red amorosa, y localizo el lugar que sería el mío si formara parte de ella. Percibo no analogías sino homologías...», y un poco más lejos: «la estructura no tiene preferencias; por eso es terrible (como una burocracia). No se le puede suplicar, decirle: "Mira, yo soy mejor que H...". Inexorablemente ella responde: "Estás en el mismo lugar; por lo tanto tú eres H...". Nadie puede *pleitear* contra la estructura.»

La identificación es, pues, una cuestión de lugar, un efecto de posición estructural. De ahí la importancia de la *situación* como estructura de base de la identificación en un relato de tipo clásico: cada *situación* que surge en el curso del filme redistribuye los lugares, propone una nueva red, una nueva posición de las *relaciones intersubjetivas* en el interior de la ficción.

En psicoanálisis la identificación de un sujeto con otro es muy raramente global, con frecuencia remite más bien a la *relación intersubjetiva*, a través del rodeo, a un aspecto de la relación con él: sucede igual en el cine, donde la identificación pasa por esa red de relaciones intersubjetivas que se llama más trivialmente una *situación*, donde el sujeto encuentra su localización.

Esta identificación con un cierto número de lugares en el interior de una relación intersubjetiva es la condición misma del lenguaje más cotidiano, en el que la alternativa del «yo» y el «tú» es el prototipo mismo de las identificaciones que hacen posible el lenguaje, en el que estas palabras designan el lugar respectivo en el discurso de los dos interlocutores, quienes necesitan una identificación recíproca y reversible sin la que cada sujeto permanecería encerrado en su propio discurso, sin la posibilidad de entender el del otro y de entrar: «Si tomamos rápidamente nuestro lugar en el juego de las diversas intersubjetividades —dice Lacan— es que estamos en nuestro lugar, no importa dónde. El mundo del lenguaje es posible cuando nosotros estamos en nuestro lugar, no importa dónde».

Los orígenes edípicos y el funcionamiento estructural de toda identificación, así como las características específicas del relato fílmico (la planificación clásica, en particular) son suficientes para determinar el carácter fluido, reversible, ambivalente, del proceso de identificación en el cine.

Dado que la identificación no es una relación de tipo psicológico con uno u otro personaje, sino que depende más bien de un juego de lugares en el interior de una situación, no puede considerarse como un fenómeno monolítico, estable, permanente a lo largo del filme. En el curso del proceso real de la visión del filme parece, muy al contrario, que cada secuencia, cada situación nueva, en la medida en que modifica este juego de lugares, cada red relacional, basta para relanzar la identificación, para redistribuir los roles, para redibujar el lugar del espectador. La identificación es casi siempre mucho más fluida y frágil en el curso de la construcción del filme por el espectador, durante el tiempo de la proyección, que la que se da retrospectivamente al recordar el filme.

Esto vale sobre todo para la película en su desarrollo, en su diacronía, pero en el nivel mismo de cada escena, de cada situación, parece como si la identificación conservara más de lo que se cree pese a su ambivalencia y su reversibilidad originaria. En este juego de lugares, en esta red relacional instaurada por cada situación nueva, se puede decir que el espectador, parafraseando a Jacques Lacan, está en su lugar, no importa

dónde. En una escena de agresión, por ejemplo, el espectador se identifica a la vez con el agresor (con un placer sádico) y con el agredido (con angustia); en una escena donde se expresa una demanda de afectividad, se identificará simultáneamente con el que está en la posición de demandante, y cuyo deseo es contrariado (sentimiento de carencia y de angustia) y con el que recibe la demanda (placer narcisista); se encuentra cada vez, incluso en las situaciones más estereotipadas, esta mutabilidad fundamental de la identificación, esta reversibilidad de los afectos, esta ambivalencia de las posturas que hacen del placer del cine un placer mezclado, a menudo ambiguo y más confuso (pero esto es quizá lo propio de toda relación imaginaria) de lo que el espectador quiere confesarse y recordar después de una elaboración secundaria legitimadora y simplificadora.

La novela clásica, que actúa también por situaciones sucesivas, compromete a su lector en una identificación relativamente más estable que el cine. Esto deriva sin duda de las características diferentes de la enunciación novelesca y de la enunciación en el cine. El texto superficial de la novela propone casi siempre un punto de vista bastante estable, centrado con claridad sobre un personaje: en general una novela comenzada con el modo del «yo» o del «él» adopta en toda su continuación esta enunciación. En el cine narrativo clásico, por el contrario, la variabilidad de los puntos de vista, como veremos, está inscrita en el código mismo. Estas dos últimas afirmaciones son enunciados muy generales de orden estadístico, a los que se podrían encontrar, en el caso particular de un filme o de una novela concreta, muchas excepciones.

3.3.2. Los mecanismos de la identificación en la superficie del filme (en el nivel de la planificación)

Queda por observar, en el nivel de las más pequeñas unidades del texto de superficie, los micro-circuitos donde van a engendrarse a la vez el relato fílmico y la identificación del espectador, pero esta vez plano a plano, en el avance de cada secuencia.

Lo que destaca y parece específico del relato fílmico —in-

cluso aunque este hecho del código nos parezca natural, invisible de tan acostumbrados como estamos a él — es la extraordinaria fluidez de la planificación narrativa clásica: la escena más trivial, en cine, se construye cambiando sin cesar de punto de vista, de focalización, de encuadre, arrastrando a un desplazamiento permanente del punto de vista del espectador sobre la escena representada, desplazamiento que no dejará de influir por micro-variaciones en el proceso de identificación del espectador.

Una vez más hay que ser prudentes al poner de relieve la similitud entre lo que ya hemos dicho sobre las características de la identificación (su reversibilidad, el juego de permutaciones, de cambios de papel, que parecen caracterizarla) y las variaciones permanentes del punto de vista inscritas en el código de la planificación clásica. Aunque parece, en efecto, que el texto de superficie, en el cine, imita lo mejor posible en sus mecanismos más puros la fragilidad del proceso de identificación, nada permite ver un determinismo cualquiera en el que uno de los mecanismos sería, de alguna manera, el «modelo» del otro.

La homología se vuelve, sin embargo, impresionante cuando nos ponemos a medir, más allá de nuestro hábito cultural, hasta qué punto la planificación clásica en el cine (instituida en código) es violentamente arbitraria: en apariencia nada es más contrario a nuestra percepción de una escena vivida en la realidad que este cambio permanente de punto de vista, de distancia, de focalización, si no es precisamente el juego permanente de la identificación (en el lenguaje y en las situaciones más ordinarias de la vida), de la que Sigmund Freud y Jacques Lacan han demostrado toda la importancia en la posibilidad misma de todo razonamiento intersubjetivo, de todo diálogo, de toda vida social.

Lo que se puede adelantar, en relación con esta homología, es que el texto de superficie, colocando en su sitio estos micro-circuitos, desvía probablemente con pequeños impulsos permanentes, con minúsculos cambios de dirección sucesivos, la relación entre el espectador, la escena y los personajes, aunque sólo sea indicando lugares y recorridos privilegiados, reforzando unas posturas o unos puntos de vista más que otros.

Sería demasiado largo describir aquí con detalle los elementos del texto de superficie que influyen en este juego de la identificación (tanto más cuanto que *todos* los elementos, de modo verosímil, contribuyen a su construcción); nos limitaremos pues a señalar aquellos que intervienen en este proceso de la manera más masiva, más ineludible.

La *multiplicación de los puntos de vista*, que fundamenta la planificación clásica de la escena filmica, es sin duda el principio de base constitutivo de esos microcircuitos de la identificación en el texto de superficie, el que hará posible el juego de los otros elementos. La escena clásica, en el cine, se construye (en el código) sobre una multiplicidad de puntos de vista: la aparición de cada nuevo plano corresponde a un cambio del punto de vista sobre la escena representada (que, sin embargo, se supone que se desarrolla de forma continuada y en un espacio homogéneo). No obstante, no es frecuente que a cada cambio de plano corresponda un punto de vista nuevo, inédito, sobre la escena. Lo más normal es que la planificación clásica funcione volviendo sobre determinados puntos de vista, a veces con insistencia (por ejemplo, en el caso de una escena de campos-contracampos).

Cada uno de estos puntos de vista, sea o no el de un personaje de la ficción, inscribe necesariamente entre las diferentes figuras de la escena una cierta jerarquía, les confiere más o menos importancia en la relación intersubjetiva, privilegia el punto de vista de ciertos personajes, subraya ciertas líneas de tensión y de separación. La articulación de estos diferentes puntos de vista, la insistencia más frecuente de algunos de ellos, su combinatoria, en tanto que elementos inscritos en el código que permiten trazar como en relieve de la misma situación diegética, los lugares y los microcircuitos privilegiados para el espectador, influyen en la generación de su identificación.

Esta multiplicación de puntos de vista se acompaña a menudo, en el cine narrativo clásico, de un juego de *variaciones en la escala de los planos*.

No es por casualidad que la escala de planos en el cine —primer plano, plano medio, plano americano, plano de conjunto— se establece con respecto a la inscripción del cuer-



La multiplicación del punto de vista en la planificación clásica: la primera secuencia de *Hôtel du Nord*, de Marcel Carné (1938), pone en escena una docena de personajes en un banquete de primera comunión.



Hôtel du Nord, de Marcel Carné (1938).

po del actor en el cuadro: se sabe que la misma idea de la planificación de la escena en planos de escala diferente nació del deseo de hacer sentir al espectador, con la inclusión de un primer plano, la expresión del rostro de un actor, subrayarla, señalando así su función dramática.

Sin duda alguna, en esta variación del tamaño de los actores en la pantalla, en esta proximidad más o menos grande del ojo de la cámara a cada personaje, hay un elemento determinante en cuanto al grado de atención, de emoción compartida, de identificación con uno u otro personaje.

Para convencerse, bastaría con leer las declaraciones de Alfred Hitchcock sobre este tema. Según él, el «tamaño de la imagen» es quizás el elemento más importante en el arsenal de que dispone el realizador para «manipular» la identificación del espectador con el personaje. Da muchos ejemplos de sus propios filmes, como esa escena de *Los pájaros*, donde era imprescindible, según él, y a pesar de las dificultades técnicas, mantener en primer plano el rostro de una actriz que se levantaba de su silla y empezaba a desplazarse, so pena de «romper» la identificación con ese personaje procediendo de la manera más simple, es decir, recuadrándola en un plano más amplio en el momento de levantarse de la silla.

Este juego con las escalas de los planos, asociado al de la multiplicación de los puntos de vista, permite en la planificación clásica de la escena una combinatoria muy sutil, una alternancia de proximidad y distancia, de desenganches y enganches sobre los personajes. Permite una inscripción particular de cada personaje en la red relacional de la situación así presentada; permite también presentar un personaje como una figura entre las demás, como un simple elemento del decorado, o por el contrario, convertirlo en una escena en el verdadero foco de la identificación aislándolo, en una serie de primeros planos, en un *tête-à-tête* intenso con el espectador, cuyo interés se focaliza sobre ese personaje, aunque juegue un papel secundario en la situación diegética propiamente dicha.

Se trata, evidentemente, de ejemplos extremos, algo simples, que no deben ocultar la compleja sutilidad que permite este jue-

go, inscrito en el código, con la variación de la escala de planos.

En estos microcircuitos de la identificación en el cine, las *miradas* han sido siempre un vector eminentemente privilegiado. El juego de miradas regula un cierto número de figuras del montaje, en el nivel de las más pequeñas articulaciones, que están a la vez entre las más frecuentes y las más codificadas: el *raccord* sobre la mirada, el campo-contracampo, etcétera. Nada hay sorprendente en ello cuando la identificación secundaria está centrada, como hemos visto, sobre las relaciones entre los personajes, y el cine comprendió muy pronto que las miradas constituían una pieza indispensable, específica de sus medios de expresión, en el arte de implicar al espectador en estas relaciones.

El largo período del cine mudo, en el curso del cual se constituyeron esencialmente los códigos de la planificación clásica, favoreció mucho la toma en consideración del papel privilegiado de las miradas, que les permitían, en cierta medida, paliar la ausencia de expresividad, de entonaciones, de matices en los diálogos de los rótulos.

La articulación de la mirada en el deseo y la ilusión (teorizada por Jacques Lacan en «Le regard comme objet à») destinaba a la mirada a jugar un papel central en un arte marcado por el doble carácter de ser a la vez un arte del relato (por tanto, de las transformaciones del deseo) y un arte visual (por tanto, de la mirada).

Así, en muchos textos teóricos, el *raccord* sobre la mirada se ha convertido en la figura emblemática de la identificación secundaria en cine. Se trata de esa figura, muy frecuente, en la que un plano «subjetivo» (supuestamente visto por el personaje) sucede directamente a un plano del personaje que mira (el campo-contracampo puede ser considerado, en cierta manera, como un caso particular de *raccord* sobre la mirada). En esta delegación de la mirada entre el espectador y el personaje, se ha querido ver la figura por excelencia de la identificación con el personaje. A pesar de su aparente claridad, este ejemplo ha contribuido sin duda a entorpecer la cuestión de la identificación en el cine por una simplificación exagerada. El análisis de los procesos de



El papel central de la mirada en el plano.
De arriba a abajo: *Le jour se lève*, de M. Carné (1939);
Encadenados, de A. Hitchcock (1946) y *Psicosis*,
de A. Hitchcock (1961).



Tres planos de una misma escena de *Muriel*, de A. Resnais (1965).

generación de la identificación por los microcircuitos de las miradas (y su articulación por el montaje) en un filme narrativo surge sin ninguna duda de una teorización mucho más ajustada donde el *raccord* sobre la mirada, incluso si señala un punto límite, un cortocircuito entre identificación primaria e identificación secundaria, tendría un papel demasiado específico y particular para ser ejemplar.

3.4. Identificación y enunciación

Bastaría con retomar las palabras de Alfred Hitchcock en el ejemplo precedente, sacado de *Marnie* («Muestras al propietario... luego vuelves a la persona que rehúsa...»), para entrever que en esta colocación de una situación con fuerte identificación el trabajo de la instancia que enseña o que narra es tan determinante como la estructura propia de lo que se muestra o narra. Esto lo saben todos los narradores de cuentos, que no dudan en intervenir en el curso «natural» de los acontecimientos contados, demorándolos, modulándolos, creando efectos de sorpresa, falsas pistas, etcétera, y cuyo arte consiste, precisamente, en la maestría de una cierta *enunciación* (y su retórica), cuyos efectos son mucho más determinantes sobre las reacciones del auditorio que el contenido del enunciado mismo.

En el ejemplo de Alfred Hitchcock, el espectador no puede «tener miedo» por el que rehúsa en los cajones más que porque antes la instancia narradora le ha mostrado al propietario subiendo la escalera. Si la escena se ejerce de distinto modo sobre el espectador, producirá un puro efecto de sorpresa, que para la identificación del personaje funciona mucho menos. Es decir, que en el proceso de identificación, el trabajo de narración, de la «mostración», de la enunciación, juega un papel determinante: contribuye ampliamente a informar la relación del espectador con la diégesis y con los personajes. En el nivel de las grandes articulaciones narrativas, modulará permanentemente el saber del espectador sobre los acontecimientos diegéticos, controlará en cada instante las informaciones de que dispone a medida que avanza el filme, esconderá algunos elementos de la situación y, por el contrario, anticipará otros, regulará el juego del avance y el retroceso entre el saber del espectador y el saber

supuesto del personaje y podrá influir así de forma permanente en la identificación del espectador con las figuras y las situaciones de la diégesis.

En el nivel más global y menos preciso de la identificación con el relato (por encima, se podría decir, de esta regulación más sutil y específica de la identificación por el trabajo de la enunciación en el avance del mismo filme) hay una identificación diagética más masiva, menos desligada, relativamente indiferente al trabajo específico de la enunciación en cada medio de expresión y en cada texto en particular. Se puede afirmar que esta inclinación más inerte de la identificación surge más del enunciado de la diégesis (en sus grandes líneas estructurales) que de la enunciación propiamente dicha, y que presenta un carácter más regresivo, edípico.

En el nivel de cada escena, el trabajo de la enunciación consiste, como acabamos de ver, en desviar la conexión del espectador con la situación diagética, en trazar microcircuitos privilegiados, en organizar la generación y estructuración del proceso de identificación, plano por plano. Esta labor de la enunciación es tanto más invisible, en el cine narrativo clásico, en cuanto que es asumida por el código. Y sin duda allí, en el nivel de las pequeñas articulaciones del texto de superficie, es donde el código resulta más preciso, más estable, más «automático», por tanto más invisible. La planificación de una escena según varios puntos de vista, la vuelta a éstos, el campo-contracampo, el *raccord* sobre la mirada, son elementos arbitrarios del código que participan directamente de la labor de la enunciación, pero que el espectador de cine, por costumbre cultural, percibe como el «grado cero» de la enunciación, como la manera «natural» de contar una historia en el cine. Es cierto que las «reglas» del montaje clásico, en particular las de los *raccords*, intentan precisamente borrar las señales del trabajo de la enunciación, hacerlo invisible, de manera que las situaciones se presenten al espectador «como ellas mismas» y que el código, con un tal grado de trivialidad y usura, parezca funcionar casi automáticamente y dar la ilusión de una especie de ausencia, de vacío, de la instancia de enunciación.

Esta es una de las fuerzas del cine narrativo clásico del tipo

del cine americano de las décadas de 1940-1950, y una de las razones del extraordinario poder de este modo de relato filmico en el que la regulación minuciosa e invisible de la enunciación mantiene la impresión, en el espectador, de que él mismo entra en el relato, que se identifica con un personaje por simpatía, que actúa en esa situación un poco como lo haría en la vida real, lo que tiene por efecto reforzar la ilusión de que es a la vez el centro, la fuente y el sujeto único de las emociones que le procura el filme, y de negar que esta identificación sea también el efecto de una regulación, de una labor de la enunciación.

Desde la década de 1960, con la valorización (sobre todo en Europa) del concepto de autor, se ha visto cada vez a más cineastas imponerse por una enunciación «personal», firmando de alguna manera sus filmes con algunas señales más o menos ostentosas y arbitrarias de esta enunciación que los caracteriza. Es el caso de realizadores célebres como Ingmar Bergman (*El silencio*, 1963; *Persona*, 1966), Michelangelo Antonioni (*El eclipse*, 1962; *Desierto rojo*, 1964), Jean-Luc Godard (*Le mépris*, 1963; *Deux o trois choses que je sais d'elle*, 1966), Federico Fellini (*La dolce vita*, 1960; *Ocho y medio*, 1962).

A principio de la década de 1970, después de un largo debate teórico sobre la ideología transmitida por el cine clásico (en particular sobre la transparencia, sobre la eliminación de las señales de la enunciación) algunos cineastas, por razones políticas o ideológicas, creyeron conveniente inscribir claramente en sus filmes el trabajo de la enunciación, el proceso de producción del filme. Citemos por ejemplo *Octubre á Madrid*, de Marcel Hanoun (1965); *Tout va bien*, de Jean-Luc Godard y Jean-Pierre Gorin (1972), y todas las películas del grupo Dziga-Vertov.

Parecería, en los dos casos, que la presencia más sensible, más subrayada, de una instancia enunciativa tendría que entorpecer, al menos parcialmente, el proceso de identificación, aunque sólo fuera haciendo más difícil para el espectador la ilusión de ser centro y origen único de toda identificación, dejándole percibir en el filme la presencia de esta figura, normalmente escondida, del controlador de la enunciación. Sería subestimar un poco la capacidad del espectador para restaurar el filme como «buen objeto»: para los

espectadores más o menos cinéfilos o intelectuales de estos filmes, esta figura del controlador de la enunciación se ha convertido a su vez en una figura en quien identificarse. Identificación bastante clásica desde un punto de vista estructural: el controlador de la enunciación (el autor, incluso cuando se está cuestionando) es también, a su manera, aquel cuya voluntad se opone al deseo del espectador o lo retrasa (el que lanza la identificación) con el prestigio, además, para los cinéfilos, de ser una figura que encarna un ideal del yo.

3.5. Espectador de cine y sujeto psicoanalítico: la apuesta

Todo lo que precede en este capítulo surge de la concepción clásica, en psicoanálisis, de la identificación como regresión narcisista y supone este postulado totalmente arbitrario: se podría explicar el estado o la actividad del espectador de cine con los instrumentos teóricos elaborados por el psicoanálisis para explicar al sujeto. Lo que supone, a priori, y ahí hay una especie de reto, que el espectador de cine es enteramente homologable y reductible al sujeto del psicoanálisis, en todo caso a su modelo teórico. Esta concepción del espectador comienza hoy a ponerse en duda: para Jean-Louis Schéfer, por ejemplo, habría un enigma irreductible en la ficción del sujeto psicoanalítico, en tanto que centrado sobre el yo. El cine pediría más bien ser descrito en sus *efectos de asombro y de terror*, como producción de un sujeto desplazado, «una especie de sujeto mutante o un hombre más desconocido».

La vía seguida hasta aquí en la teoría del cine no permitía comprenderlo como proceso nuevo, descubrir fuera de la homología aseguradora del sujeto y del dispositivo cinematográfico. Para Jean-Louis Schéfer el cine no está hecho para permitir al espectador reencontrarse (teoría de la regresión narcisista), sino sobre todo para sorprender, para asombrar: «Se va al cine —todo el mundo— en busca de simulaciones más o menos terribles, y no de una ración de sueños. En busca de un poco de terror, de algo de lo desconocido (...) cuando estoy en el cine, soy un ser simulado (...) de lo que habría que hablar es de la paradoja del espectador».

Lecturas sugeridas**1. EL ESPECTADOR DE CINE****ARNHEIM, R.**

1973 *Vers une psychologie de l'art*, París, Ed. Seghers (traducción castellana en Alianza, *Hacia una psicología del arte*, Madrid, 1980).

1976 *La pensée visuelle*, París, Ed. Flammarion (traducción castellana en Eudeba, *El pensamiento visual*, Buenos Aires).

EISENSTEIN, S. M.

1974 *Au delà des étoiles*, UGE.

MEUNIER, J. P.

1969 *Les structures de l'expérience filmique*, Lovaina, Librairie universitaire.

MORIN, E.

1956 *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, París, Ed. de Minuit, reeditado en 1978 (traducción castellana en Scix y Barral, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona, 1972).

MÜNSTERBERG, H.

1970 *The Film: A Psychological Study. The Silent Photoplay in 1916*, Nueva York, Dover Publications, Inc.

PUDOVKIN, V.

1970 *Film Technique and Film Acting*, Nueva York, Grove Press Inc.

SOURIAU, E. (bajo la dirección de)

1953 *L'univers filmique*, Ed. Flammarion, París.

**2. ESPECTADOR DE CINE E IDENTIFICACION:
LA DOBLE IDENTIFICACION EN EL CINE****BARTHES, R.**

1970 *S/Z. Seuil* (traducción castellana en Siglo XXI, *S/Z*, Madrid, 1980).

BAUDRY, J. L.

1978 *L'effet cinéma*, París, Ed. Albatros.